SONDERHEFT 11 DM 14,-



Spaß mit Grafik und Musik

Software-Tests

Kaufen Sie richtig!

Die wichtigsten Spiele des Jahres

Tolle Tips für schwere Spiele

Viele Informationen zur Fernsehserie COMPUTERZEIT

in Zusammenarbeit mit 64'er





Hallo, Spiele-Freaks

Heinrich: Da sind wir wieder. Vielleicht erinnert sich der eine oder andere noch an das Spiele-Sonderheft, das wir vor einem Jahr gemacht haben. Genau zwölf Monate sind seit dem vergangen, und so manch einer wird sich schon gedacht haben, daß wir die Spiele-Fans völlig vergessen haben.

Boris: Keine Bange, Leute, wir haben uns noch nicht zur Ruhe gesetzt. Wie sollten wir auch: Das erste Spiele-Sonderheft war ausgesprochen erfolgreich, und die positive Resonanz hat uns sehr ermutigt. Wir haben die vielen Anregungen unserer Leser alle diskutiert und versucht in die Tat umzusetzen. Deshalb sieht das Spiele-Sonderheft Jahrgang 1986 etwas anders aus, als das vom letzten Jahr.

Heinrich: Sehr viele Leser meinten zum Beispiel, daß ein Bildschirmfoto pro Spiel etwas wenig sei. Das ist sicherlich richtig, da die meisten neueren Spiele viele verschiedene Bilder und Spielszenen bieten. Außerdem wurde beklagt, daß die Tests alle etwas knapp ausgefallen waren. Wir spendieren in diesem Sonderheft deshalb jedem Spiel eine ganze Seite und zwei Bildschirmfotos.

Boris: Aber das beste kommt noch: Wir haben jeden Test in eine Beschreibung und zwei Meinungen unterteilt. Zu jedem Spiel gibt es also zwei voneinander unabhängige Stellungnahmen. Zusammen mit einer Punkte-Wertung versuchten wir so, alle Spiele möglichst fair zu besprechen.

Gregor: Seid ihr schon bei der Einleitung?

Boris: Ja.

Heinrich: Die Leser warten die ganze Zeit schon auf Dich.

Gregor: Oh, tut mir leid.

Boris: Heinrich und ich waren ja schon beim letzten Spiele-Sonderheft dabei. Dieses Jahr ist unser taufrischer Jung-Redakteur Gregor zu unserem Team gestoßen.

Heinrich: Zurück zu den Wertungen. Die sind nämlich noch lange nicht alles. Ebenfalls auf vielfachen Wunsch bieten wir Euch diesmal einen besonders umfangreichen Teil mit Spiele-Tips.

Gregor: Wir haben Petras »Hallo-Freaks«-Ecke, die Stammlesern von Happy-Computer sicher ein Begriff ist, in diesem Sonderheft viele Seiten reserviert. Hier wimmelt es nur so von garantiert neuen Spiele-Tips, Strategien und vielen Karten.

Heinrich: Unser Konzept für die vielen Einzeltests ist recht einfach: Dieses Sonderheft soll ein Nachschlagewerk sein, in dem Ihr Tests der besten Spiele des Jahrgangs 1986 findet, darunter von brandneuen, die erst zum Jahresende auf den Markt kommen.

Boris: Außerdem stellen wir auch schwächere Programme vor, die wir in Happy-Computer nie getestet haben.

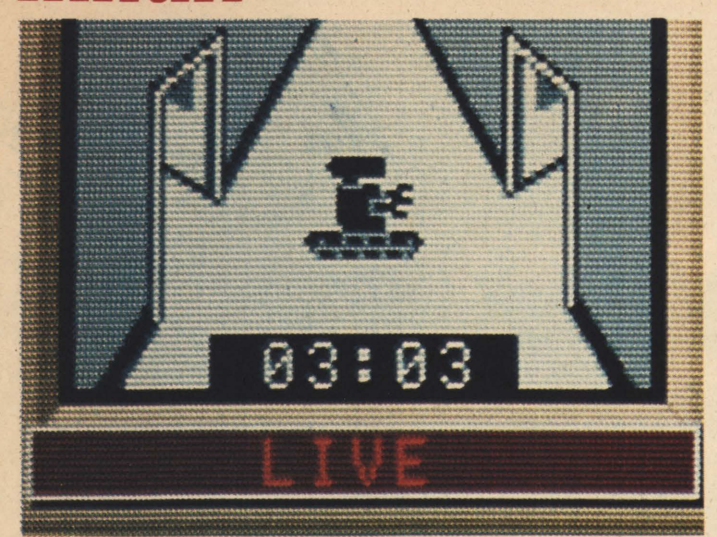
Gregor: Und wer mit Spielen nun überhaupt nichts anfangen kann, der findet Tests der wichtigsten Heimanwendungs-Programme mit den Schwerpunkten Grafik und Musik. Außerdem gibt es viele begleitende Informationen zur Fernsehserie »Computerzeit«. Und wenn der eine oder andere Leser uns ein paar Zeilen schreibt, wie ihm dieses Sonderheft gefallen hat, werden wir uns sehr darüber freuen.

Boris: Schließlich soll dies nicht unser letztes Spiele-Sonderheft sein, und wir wollen von mal zu mal besser werden, indem wir auf Eure Anregungen eingehen. Wer es bis zum nächsten Sonderheft partout nicht aushält, der sei daran erinnert, daß wir jeden Monat in Happy-Computer einen großen Spiele-Teil bringen.

Heinrich: Damit bleibt uns nur noch eins übrig: Wir wollen uns abschließend bei allen Lesern dieses Sonderhefts bedanken und wünschen viel Vergnügen bei der Lektüre.

Euer Spieleteam:
Heinrich, Boris und Gregor.

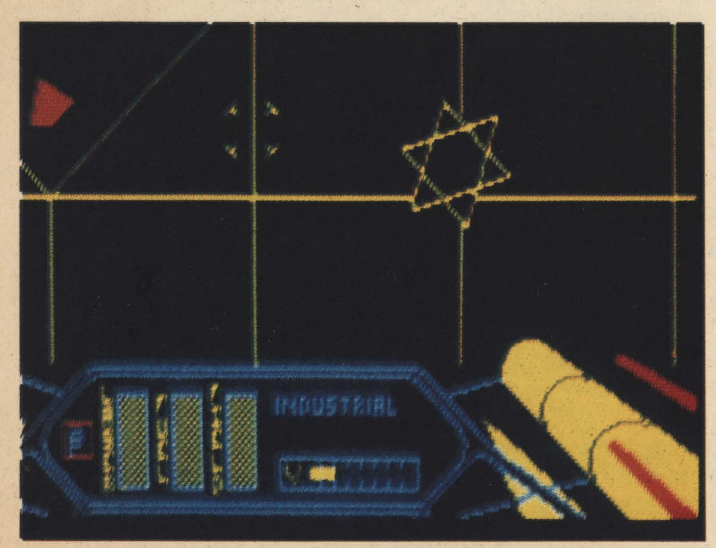
Inhalt



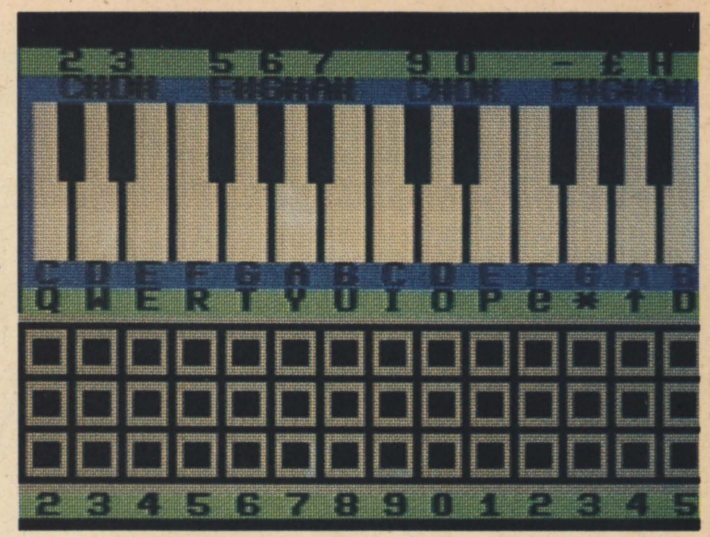
Es gibt eine ganze Reihe von Computerspielen, die man nicht in eine der üblichen Schubladen stecken kann. Wir haben aus der Not eine Tugend gemacht und eine Rubrik »Rest der Welt« eingerichtet. Mit dabei: Das Spionage-Drama »Hacker II«. 111



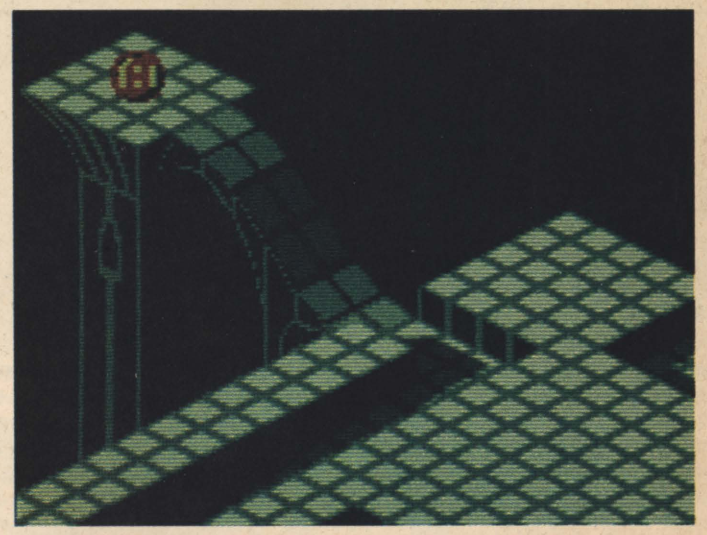
Zwielichtige Gestalten, krumme Typen – in Abenteuerspielen wimmelt es von merkwürdigen Zeitgenossen. Eines der vielen Adventures, die wir testen, ist »Borrowed Time«. In diesem Computer-Krimi sind Ihnen ein paar Killer auf den Fersen. 52



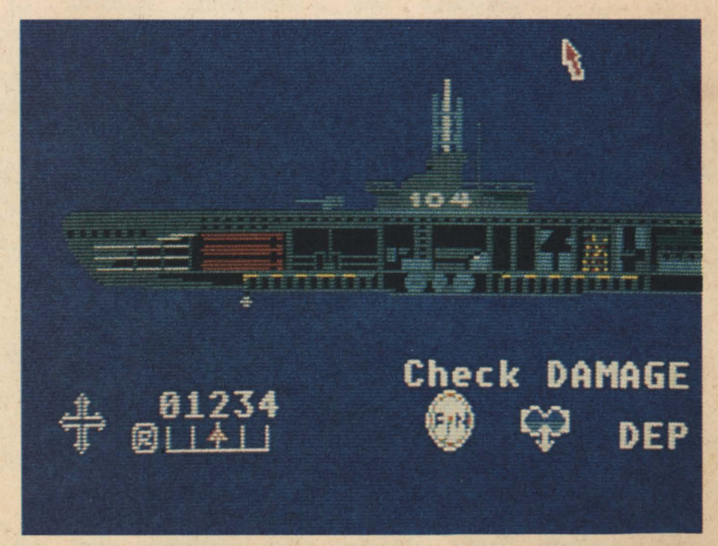
Aufruhr in der Galaxis: Um rebellische Sternenkrieger zu besänftigen, müssen Sie bei »Starstrike II« verschiedene Sonnensysteme anfliegen. Auch geizt dieses eindrucksvolle 3D-Action-Spiel nicht mit bösen Außerirdischen. 8



Ran an die Tasten – der Computer spielt auf! Wir testen die interessantesten Musik-Programme für Heimcomputer und sagen klipp und klar, welcher Titel sich für welche Anwendung eignet. Ein Fall für blutige Laien und Kompositions-Cracks. 132



Geschicklichkeits-Spiele sind unverwüstliche Dauerbrenner. Wir testen die heißesten Programme dieses Genres, die in den letzten zwölf Monaten erschienen sind. Dabei darf die hervorragende Amiga-Version von »Marble Madness« nicht fehlen. 25



Simulationen üben eine besondere Faszination aus. Mit den Programmen, die wir vorstellen, können Sie ein Flugzeug, einen Rennwagen oder bei »Silent Service« sogar ein U-Boot steuern. Und das alles ohne mit einem Blub im Meer zu versinken. 92

So bewerten wir

Mit Punktebewertung und Meinungskästen sagen wir Euch klipp und klar, was wir von jedem getesteten Spiel halten.

Die Spiele-Tests nehmen in diesem Sonderheft den mit Abstand größten Platz ein. Wir haben uns deswegen lange überlegt, wie wir unsere kritischen Meinungen zu jedem Programm am besten darstellen können.

Den Kasten mit den Punktewertungen werden viele Leser schon aus unserer Stammzeitschrift Happy-Computer kennen. Hier bewerten wir drei Kategorien: Grafik, Sound & Musik und die Gesamtwertung.

Unter Grafik fallen Aspekte wie Animation, Farbwahl, Benutzung von Sprites etc. Bei Sound & Musik achten wir auf Titelmusik und Effekte während des Spiels. Die abschließende Happy-Wertung ist die wichtigste Kategorie. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie gut es insgesamt ist. Grafik und Sound fallen bei der Gesamtwertung mit ins Gewicht. Es kann aber auch Spiele geben, die keinerlei Bilder und Musik verwenden, aber trotzdem eine gute Gesamtwertung bekommen (zum Beispiel Infocom-Textadventures). Der springende Punkt bei der Happy-Wertung ist die wichtige Frage, wieviel Spaß das Spiel macht und ob es motiviert.

0 Punkte sind das Minimum, und 100 Punkte sind die absolute Höchstwertung. 50 Punkte bedeuten also »Durchschnitt«. Alle Spiele, die eine Happy-Wertung von mehr als 50 Punkten erhalten, gehören zur besseren Gesellschaft. 80 und mehr Punkte erhalten nur ganz besonders gute Spiele und eine Traumwertung von 90 oder mehr Punkten ist sehr selten. In einem Jahr gibt es nur eine Handvoll von solchen Super-Programmen.

Die Wertungen beziehen sich immer auf die Computer-Version, die wir getestet haben. Außerdem berücksichtigen wir auch, wie gut der Computer ausgenutzt wurde. Eine haargenau gleiche Hintergrundmusik würde auf einem Spectrum deshalb mehr Punkte erhalten als auf einem Amiga, weil letzterer bessere Sound-Fähigkeiten hat.

Jeder Spiele-Test ist in zwei Text-Elemente unterteilt, eine Beschreibung und die beiden Meinungskästen. In der Beschreibung wird die Handlung des Spiels objektiv dargestellt. Hier sagen wir also nur, um was es bei dem Spiel geht und was für eine Art Programm es ist.

Kritisch im wahrsten Sinne des Wortes wird es in den beiden Meinungskästen: Zwei Redakteure geben unabhängig voneinander ihre subjektive Ansicht wieder und nehmen dabei kein Blatt vor den Mund. Zu jedem Meinungskasten gehört ein Bild, das zeigt, was für ein Gesicht der Redakteur beim Testen des Spiels gemacht hat (Das enbehrt natürlich nicht eines gewissen Unterhaltungswerts). Um das ein wenig zu verdeutlichen, haben wir auf dieser Seite eine kleine Übersicht gezeichnet. Ihr kann man entnehmen, welcher Gesichtsausdruck bei welchem Redakteur welche Stimmung ausdrückt.

Damit Ihr die Meinungen unserer Spiele-Tester besser einschätzen könnt, stellen wir sie an dieser Stelle kurz vor.

Heinrich Lenhardt (hl), 21 Jahre alt, hat in den letzten Jahren schon so manchen Spiele-Test für Happy-Computer geschrieben. Prinzipiell ist er für jedes Spielgenre zu haben, hat aber auch gewisse Vorlieben und Abneigungen. Mit einem technisch guten Sportspiel wie »International Soccer« lockt man ihm zum Beispiel besonders schnell an den Joystick. Ein gepflegtes Action-Spiel wie »Uridium« verschmäht Heinrich auch nicht, und er verbrachte einige Zeit in den Dungeons von »The Bard's Tale«.

Action-Adventures gehen ihm zur Zeit ein bißchen auf die Nerven, weil der Markt damit regelrecht überschwemmt wurde. Außerdem findet er es peinlich, wenn es heute noch Adventures gibt, deren Parser dem Entwicklungsstand der frühen 80er Jahre entspricht.

Gregor Neumann (gn) 19 Jahre alt, ist der Youngster in unserem Team. Er gehört erst seit kurzer Zeit zum Redaktionsteam von Happy-Computer und wurde prompt für dieses Sonderheft eingespannt. Gerüchte, nach denen wir ihn dazu mit Waffengewalt überredeten, entbehren jeder Grundlage. Gregors spielerische Vorlieben sind Adventures und Simulationen. Er ist aber auch für ein gut gemachtes Action-Spiel zu haben und hat ebenfalls schon so manches Raumschiff bei »Uridium« auf dem Gewissen.

Am meisten nerven ihn krampfhaft aufgemotzte Hintergrundstorys, sowie technisch schlecht gemachte und unnötig brutale Schießspiele (Negativ-Beispiel: »Rambo«).

Boris Schneider (bs) 20 Jahre alt, ist seit einiger Zeit für den Spiele-Teil der Schwesterzeitschrift 64'er verantwortlich. Er läßt sich gerne von der Aufmachung eines Spiels beeindrucken. Grafik und Sound sind für ihn sehr wichtig. Er hält den Spielwert aber auch für sehr wesentlich. Deshalb schätzt er besonders Spiele, in denen alle möglichen Elemente vorkommen wie beispielsweise »Koronis Rift«. In seiner Freizeit läßt Boris sich auch gerne auf ein Infocom-Adventure ein (aktueller Lieblingstitel: »Leather Goddesses of Phobos«).

Am allerschlimmsten findet er Killerspiele, in denen sich alles um das Umbringen von Leuten dreht, und lausige Kopien von Spielideen (wie zum Beispiel »Winter Sports«).

Noch ein paar Worte zur Auswahl der Spiele. Wir haben die unserer Meinung nach besten Programme der letzten zwölf Monate in diesem Sonderheft berücksichtigt; egal, ob wir sie schon einmal getestet hatten oder nicht. Dazu kommen einige Programme, die wir aus Platzgründen nie in unseren Stammzeitschriften vorstellen konnten. Um Euch zu sagen, was sich hinter großen Namen und aufwendiger Werbung verbirgt, haben wir auch gnadenlos ein paar saure Gurken getestet.

Wenn Ihr uns Anregungen für das nächste Spiele-Sonderheft geben oder einfach Eure Meinung loswerden wollt, dann schreibt uns bitte. Unsere Adresse lautet: Redaktion Happy-Computer, Heinrich Lenhardt, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Die interessantesten Zuschriften werden wir auf der Leserbrief-Seite in Happy-Computer veröffentlichen. (hl)

Dieser Kasten verrät, was die Bilder von unseren Spiele-Testern bedeuten

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Heinrich Lenhardt (hl)					
Gregor Neumann (gn)					
Boris Schneider (bs)					

Action-Spiele

Das Jahr 1986 neigt sich dem Ende zu und, wie ein Phönix aus der Asche, schickt sich das Actionspiel an, in der Software-Branche wieder eine dominante Stellung einzunehmen. Damit bestätigt sich eine weitere These aus unserem Software-Labor: Es gibt in dieser Branche – ähnlich wie bei der Mode – gewisse Zyklen und Gesetzmäßigkeiten. Das bedeutet, daß der alte Hut vom letzten Jahr jetzt wieder heiß begehrt ist und umgekehrt.

Das gilt natürlich nicht für jedes Genre. Sportspiele oder Simulationen sind recht resistent gegen den Zahn der Zeit, weil sich gerade hier die Programmierer immer wieder gegenseitig übertreffen.

Action-Spiele hatten ihre große Zeit zu Beginn der Heimcomputer-Ära. In den letzten Monaten war es etwas still um die Programme geworden, bei denen es nur auf gute Reaktionen ankommt. Feuerknopfdruck und Joystickruck waren etwas verpönt. Die Softwarehäuser fanden vielmehr großen Gefallen daran, die Fachwelt mit dem x-ten »Knight Lore«-Verschnitt und dem y-ten Karatespiel zu beglücken.

Seit Andrew Braybrook mit dem Action-Spiel »Uridium« im Frühsommer 1986 aus dem Stand die englischen Hitlisten stürmte, kehren vor allem die britischen Programmierer fast reumütig zu den guten alten Ballerspielen zurück. Insbesondere in grafischer Hinsicht wurden gewaltige Fortschritte gemacht, und verblüffende optische Effekte sind bei Action-Spielen nun einmal das A und O.

Aber nicht nur die Qualität der Grafik hat zugenommen. Auch die Musikuntermalung und die Soundeffekte haben gewaltig zugelegt. Während man sich früher mit monotonen Schuß- und Explosionsgeräuschen zufrieden gab, sind jetzt die Spiele mit rockigen Rhythmen unterlegt, die viele Spiele nicht nur zum Augen- sondern auch zum Ohrenschmaus machen.

Das paßt auch ganz gut zur aktuellen Welle der Spielautomaten-Umsetzungen, bei denen auch recht oft von irgendwelchen Schußwaffen Gebrauch gemacht wird. Die große Begeisterung über die wiederentdeckten Schießspiele führt aber auch zu so manchem peinlichen Krampf-Produkt. Frei nach dem Motto »Alle wollen Action-Spiele« wird auf die Schnelle so mancher Ramsch produziert, nur um dem aktuellen Geschmack gerecht zu werden.

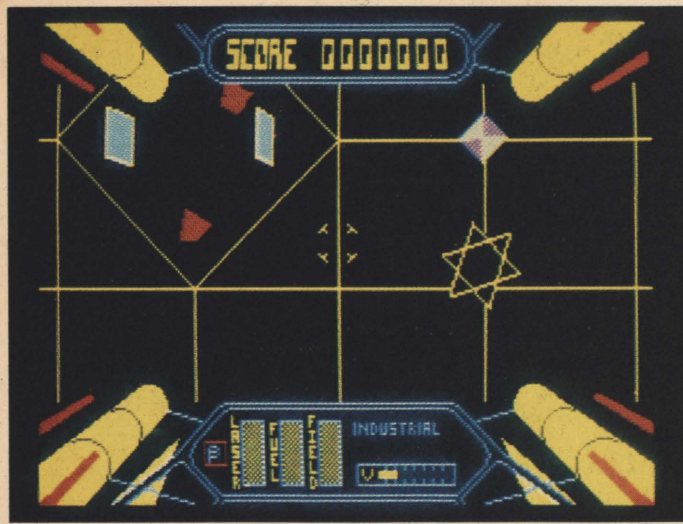
Was zumindest in Deutschland noch viel mehr am Image des ganzen Genres kratzt, sind die oft recht geschmacklosen Inhalte einiger Spiele. Da werden Menschen reihenweise niedergeschossen, um saftige Punktzahlen zu erreichen. Daß es auch anders geht, beweisen viele Action-Spiele, bei denen relativ abstrakte Symbole wie Robot-Raumschiffe getroffen werden müssen.

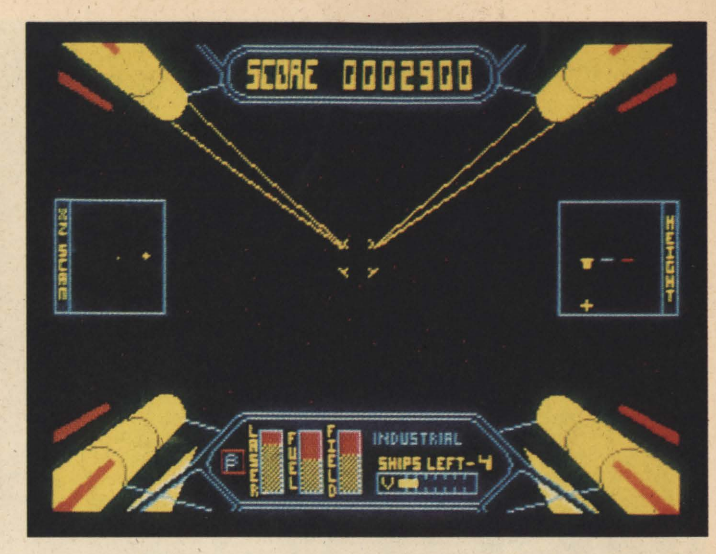
Nun gibt es in Deutschland recht heftige Bemühungen, die Jugend vor solchen Kriegsspielen zu schützen. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat schon so manches Spiel auf den Index gesetzt. Ob das viel bringt, darf bezweifelt werden. Der 16jährige, der ein bestimmtes Programm nicht kaufen darf, bemüht sich halt verstärkt um die Raubkopie.

In der Regel dauert es Monate, bis ein Spiel auf die Schwarze Liste verbannt wird. Die Auswahl der indizierten Titel ist auch etwas merkwürdig: Da erwischt es Killerspiel A, aber das mindestens genauso brutale Killerspiel B wird total ignoriert.

So groß wie in Großbritannien ist die wiedergewonnene Action-Begeisterung bei uns noch nicht. Dabei sind einige der Ballerspiele des Jahrgangs 86/87 wahrlich nicht von schlechten Eltern. Auf den nächsten Seiten stellen wir Ihnen (unter anderem) einige besonders positive Beispiele vor.

(hl)





Starstrike II

GRAFIK	93 ★	
SOUND & MUSIK	37 ★	
HAPPY-WERTUNG	82 ★	

Aus England stammt dieses gepflegte Ballerspiel, das schier unglaublich gute Grafik aus den guten alten Z80-Computern kitzelt.

Schneider (Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Warum nach neuen Storys und Ideen lechzen, wenn wir doch die gute alte Mär' von den Guten und den Bösen haben, die sich selbst bei intergalaktischen Verwicklungen wunderbar anwenden läßt.

Die Schurken sind diesmal die Outsiders, ein knurriges Volk, das Krach mit der galaktischen Föderation hat. Selbst die geduldigste Föderation wird mal sauer, und so beschließt man, dem Heimatplaneten der Outsiders mal einen weniger freundschaftlichen Besuch abzustatten. Es gibt insgesamt 22 Planeten, die in drei Kategorien unterteilt sind: Industrie, Agra-Kultur und Militär.

Da sich kein anderer Lebensmüder gemeldet hat, werden Sie mit dem Auftrag bedacht, alle 22 Planeten lahmzulegen. Um einen Militär-Planeten kaltzustellen, muß man seinen Kampf-Computer vernichten. Bei den Agra-Kultur-Welten muß die Robot-Farm-Maschine dran glauben, und bei den industriellen Planeten ist ein Reaktor das Hauptangriffsziel.

Sie steuern ein Starstrike II-Raumschiff, das natürlich mit ein paar ordentlichen Laser-Kanonen ausgestattet ist. Bevor Sie einen Outsider-Planeten erreichen, müssen Sie jedoch mehrere andere Spielstufen heil überstehen. In allen Spielabschnitten wird mit animierter Vektorgrafik gearbeitet, die Objekte sogar mit farbig ausgefüllten Flächen darstellt.

Nachdem Sie den Planeten gewählt haben, den Sie zuerst heimsuchen wollen, müssen Sie die Energiefelder überstehen, die jeden Planeten beschützen. Sie müssen das Schiff genau durch die Lücken in diesem Energienetz manövrieren, ohne durch Kollisionen großen Schaden zu nehmen.

Anschließend befinden Sie sich im Orbit des Planeten und müssen eine bestimmte Anzahl von Abfangjägern ausschalten, die natürlich zurückschießen. Sobald Ihre Energie- oder Schutzschild-Vorräte erschöpft sind, ist das Spiel beendet.

Wenn man einen Abfangjäger zerstört hat, kann man eine Kapsel aus den Trümmern bergen, um den eigenen Energie-Vorrat aufzufrischen. Auf diesen Reservekanister sind aber auch die anderen Raumschiffe scharf. Die anderen Gegner kommen prompt angeschwirrt, um die Kaspel zu bergen, und man kann sie gleich unter Beschuß nehmen!

Zu guter Letzt schießt man sich seinen Weg auf der Planetenoberfläche frei, um am Ende den Haupt-Computer oder Reaktor lahmzulegen. (hl)



Unsere Meinung

Über die Grafik braucht man eigentlich nicht allzuviel Worte zu verlieren, denn die muß man wirklich gesehen haben. Für einen 8-Bit-Computer unglaublich schnelle, ausgefüllte Vektor-Grafiken rasen mit so einem Mordstempo über den Monitor, daß der Joystick fast zu rotieren anfängt. Bezeichnenderweise ist von Starstrike II erst gar keine C64-Version geplant. Die Programmierer scheinen für diese Super-Grafik einen ganz speziellen Z80-Trick gefunden zu haben.

Spielerisch tut sich offengestanden rein gar nichts neues. Eine Weltraumschlacht in mehreren Abschnitten mit Radar-Anzeige und ähnlichen Schikanen – das gab's doch alles schon einmal. Und der Sound erntet auch keine sonderlichen Lorbeeren: Eine recht quälende Titelmusik, ein »Zapp!« hier, eine Explosion da, und damit hat sich die Sache.

Völlig unverständlich ist die Tatsache, daß bei so einem schönen handfesten Actionspiel eine High Score-Liste fehlt.

Ohne die scharfe Grafik wäre Starstrike II ein häßliches Software-Entlein. Aber die tolle Animation sorgt wohl bei allen Action-Fans für einen erhöhten Adrenalin-Ausstoß. Das Programm ist allein wegen seiner Funktion als Grafik-Demo fast schon sein Geld wert. (hl)



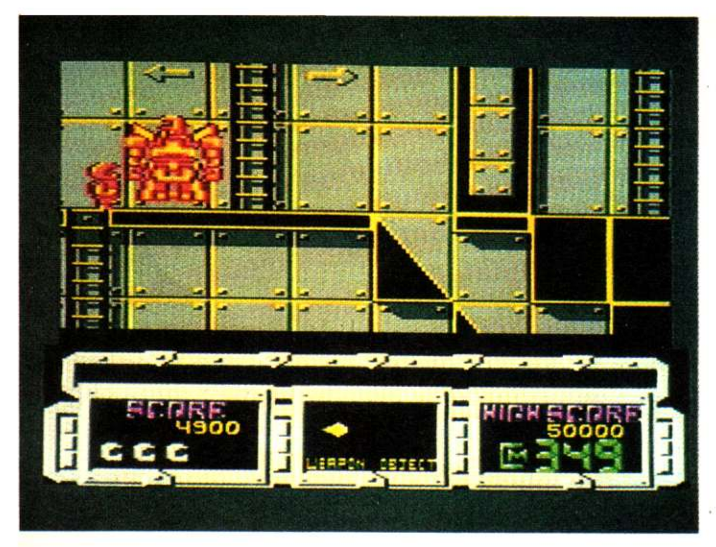
Unsere Meinung

Na also! Endlich hat jemand den Amiga-Emulator für den Schneider programmiert! Halt, bevor mir jemand diesen krummen Scherz noch glaubt: Es gibt natürlich keinen Amiga-Emulator für den Schneider. Aber wenn man die schnell animierten, ausgefüllten 3D-Grafiken von Starstrike II sieht, kommt man schon auf diesen merkwürdigen Gedanken.

Spieltechnisch ist eine ganze Menge los. Viele verschiedene Sequenzen, die alle die hervoragende 3D-Darstellung ausnutzen, überbieten sich gegenseitig.

Die Grafik von Starstrike II kann man gar nicht oft genug loben. Ich war eigentlich der Meinung, daß eine so schnelle 3D-Grafik mit ausgefüllten Flächen auf einem 8-Bit-Rechner unmöglich ist. Insbesondere der elektronische Sturm im Hyperraum hat es mir angetan. Mein absoluter Favorit sind aber die »Outsider Scavenger Ships« (interne Bezeichnung der Redaktion: »Sprit-Schlampfer«), die dem Spieler die Treibstoff-Behälter vor der Nase weg schnappen, wenn man nicht schnell genug ist.

Wer für seinen Schneider ein ordentliches Actionspiel mit toller Grafik haben will, kommt an Starstrike II nicht vorbei! Hoffentlich kommt da mal eine Version für den Atari ST – dann könnte ich das Ding auch mal zu Hause spielen. (bs)





Future Knight

GRAFIK	78 ★	
SOUND & MUSIK	69 ★	
HAPPY-WERTUNG	77 ★	

Auch in ferner Zukunft wird es edle Ritter geben, die sich um ihre Prinzessinnen sorgen und aus des Unholds Klauen befreien.

C 64
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Die gute alte Ritterzeit ist noch lange nicht passé. Denn wenn eine Sternenprinzessin entführt wird, ist auch der rettende Ritter nicht weit weg. Der Name der Prinzessin ist Amelia, Ihr werter Name (denn Sie übernehmen ja die Rolle des Ritters) ist Randolf.

Sie erhalten also eines schönen Nachmittags einen intergalaktischen Notruf von der S.S. Rustbucket, dem Schiff der Prinzessin Amelia: »sind auf planeten zragg notgelandet – stop – brauchen dringend hilfe – stop – prinzessin amelia gefangen – stop – teleport koordinaten 217N/502:79A/45 – stop – bitte kommen sie schnell – stop«. Hinter einer solchen Gemeinheit kann nur einer stecken: Ihr alter Erzfeind, Spegbott der Schreckliche. Sie ziehen Ihren Omnibott Mark IV (Ihr treuer Kampf- und Raumanzug) an, schnallen Ihr Laser-Plasma-Gewehr um und rasen zum nächsten öffentlichen Teleporter.

Ziemlich genau drei Blips später materialisieren Sie in einem Raum der S.S.Rustbucket und beginnen mit der Suche nach Amelia.

Die wilde Hatz führt durch insgesamt 20 Räume des Raumschiffwracks, von denen jeder mehrere Bildschirme hoch und breit ist. Hat man sich durch diese Räume durchgeschlagen, geht es durch einen Wald zum Schloß Gremlin, in dem die schöne Amelia gefangen ist. Auch das Schloß hat eine große Zahl von Räumen, die es zu durchsuchen gilt.

Die Schwierigkeiten für Randolf fangen mit Zraggs Tier- und Pflanzenwelt an, die Randolf für ein zu beseitigendes, ökologisches Hindernis halten. Viele verschiedene Tierarten konnten schon in das Raumschiffwrack eindringen, vom formlosen Amöboiden angefangen über die Riesenraupe und den intelligenten Gummiball bis zum geflügelten Beißmonster. Zusätzlich spielen die Sicherheitseinrichtungen der S.S.Rustbucket völlig verrückt und feuern, was das Zeug hält. Dasselbe gilt für die Reinigungsroboter, die Sie für zu beseitigenden Abfall halten.

Um die Jagd nach der Prinzessin etwas einfacher zu machen, können Sie auf im Raumschiff gelagerte Waffen und Gegenstände zurück greifen. Da gibt es beispielsweise Sicherheitsausweise für verschlossene Türen und Bomben für allzu aufdringliche Gegner. (bs)



Unsere Meinung

Und wieder mal landete ein Action-Adventure auf meinem Schreibtisch. Bevor ich in Weinkrämpfe ausbrach, lud ich das Spiel und wurde mit sehr viel Action und nur einem kleinen Schuß Adventure konfrontiert, einer Mischung, die mir zu schmecken begann.

Mehrere Stunden später, es muß so etwa das zehnte oder fünfzehnte Spiel gewesen sein, hatte ich Future Knight liebgewonnen. Nur ein anderes Spiel dieser Richtung hatte mich bisher so fesseln können und das hieß »Thing on a Spring«.

Schnell zu den Punkten Grafik und Sound: Präzises, flackerfreies Scrolling, etwas flauer Hintergrund, knapp überdurchschnittliche Sprites. Nur die Berzerka-Droiden-Sprites sind Spitzenklasse, sind sie doch sehr groß und detailliert gezeichnet.

Nur einen Haken hatte ich gefunden: An manchen Stellen kann man gar nicht umhin, sich einem Dauerfeuer auszusetzen, das sehr schnell die Energie wegschluckt. Hier müßte das Spiel eigentlich etwas fairer sein. Denn bis jetzt habe ich keine Auftankstation für Energie gefunden. Die wäre aber notwendig, um das Spiel zu vollenden. Na ja, bisher bin ich noch nicht aus dem Raumschiff herausgekommen. Aber ich glaube, ich starte jetzt gleich noch einen Versuch... (bs)



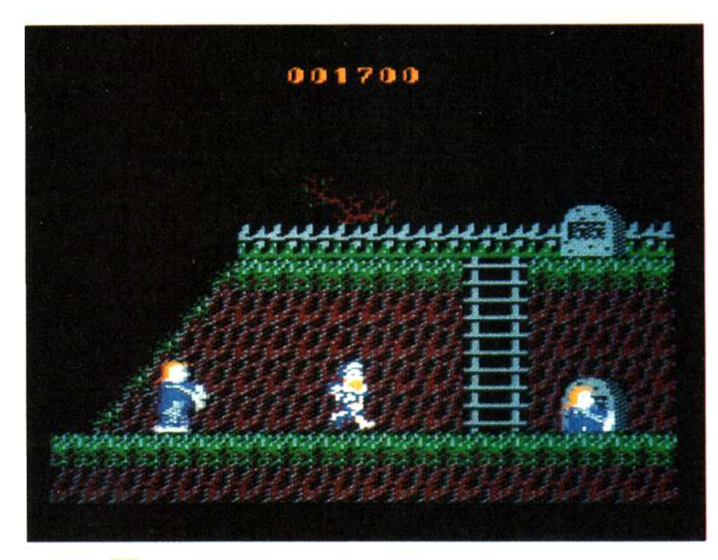
Unsere Meinung

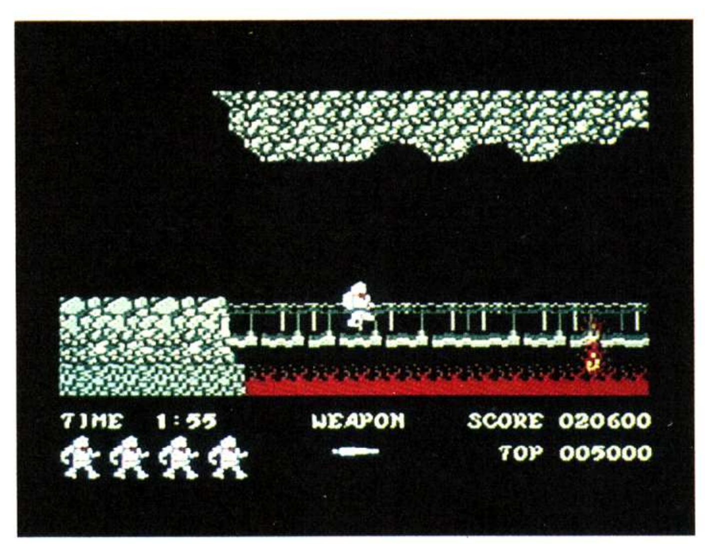
Also irgendwie erinnert mich das ganze Spiel dezent an »Ghosts'n Goblins«: Ein Ritter rückt aus, um seine Freundin zu befreien, die von einem bösen Schurken aus der Nachbarschaft entführt wurde. Beim Spielerischen hört die enge Verwandtschaft zum Glück auf. Future Knight ist eine Art Action-Adventure, bei dem die Betonung aber klar auf der Action liegt.

Es gibt in den drei Levels eine ganze Menge verschiedener Räume zu erforschen: Ein Fall für Kartographierer. Action-Fans werden von dem Programm sehr angetan sein, denn man kann mit verschiedenen Waffen auf die ulkigsten Sprites ballern (Zoing!). Überhaupt ist das ganze Spiel in grafischer Hinsicht ein wenig merkwürdig und nicht übertrieben farbenprächtig, aber nichts destotrotz sehr sehenswert.

Man kann zwar der Gaudi halber nur herumrennen und alles umnieten, was so durch die Gegend kreucht und fleucht, aber lösen kann man das Spiel nur, wenn man Gegenstände einsammelt und sie richtig einsetzt. Außerdem gibt es einige Stellen im Spiel, an denen man glaubt, absolut nicht weiterzukommen.

Future Knight ist wohl das ideale Action-Adventure für Baller-Fans und gefällt mir deshalb – wen wundert's – sehr gut. (hl)





Ghosts'n Goblins

GRAFIK	84 ★	
SOUND & MUSIK	89 ★	
HAPPY-WERTUNG	86 ★	

C64 (Schneider, Spectrum, C16)
36 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Dämonen haben die Herzallerliebste des tapferen Ritters geklaut, der sich so eine Dreistigkeit natürlich nicht bieten läßt.

Drama! Terror! Tragödie! Eine zarte Liebesromanze hat ein grausiges Ende gefunden. Ein tapferer Ritter verliebte sich unsterblich in eine liebreizende Jungfrau. Doch das Mädel wird von einem bitterbösen Oberdämon gekidnappt. Unser Ritter gibt natürlich nicht auf. Er wappnet sich mit Schwert und Rüstung und zieht los, um seine Herzallerliebste zu befreien.

Doch der Weg ist lang und mit Hindernissen gepflastert. Vier Level gilt es zu überstehen und in jedem wimmelt es nur so von angriffslustigen Monstern. Wenn unser Ritter ein Monster berührt, verliert er bei der C64-Version (rechtes Foto) zunächst seine Rüstung. Er ist also nicht sofort tot, sondern muß nun in Unterhosen (grafisch einwandfrei erkennbar) weiterkämpfen. Kollidiert er wieder mit einem Monster, verliert er endgültig ein Leben. Bei den Versionen für Schneider (linkes Foto) und Spectrum verliert er sofort bei der ersten Berührung ein Leben.

In der ersten Zone durchquert der Ritter zunächst einen gruseligen Friedhof. Zombies, die wenig Gutes im Sinn haben, steigen aus ihren Gräbern. Doch durch Feuerknopfdruck schleudert der Ritter unbegrenzt viele Schwerter, um die gegnerischen Reihen zu dezimieren. Danach kommt ein Mini-Dämon, den man mehrere Male treffen muß, um ihm den Garaus zu machen. Schließlich schwirren noch einige fliegende Unholde umher, bevor der Ritter am Ende des ersten Levels mit einem Ogre konfrontiert wird. Auch dieser ist erst nach mehreren Treffen überwunden. Wenn der Ogre verschwindet, fällt ein Schlüssel vom Himmel, der das Tor zum zweiten Level öffnet.

Der Ritter betritt einen Eis-Palast, in dem er von Plattform zu Plattform springen und sich nebenbei gegen fliegende Monster behaupten muß. Anschließend gelangt er in eine Geisterstadt, in der die Bösewichter aus Fenstern quellen. Ist auch diese Etappe geschafft, folgt ein Abschnitt mit Plattformen und Leitern. Diese Gegend bevölkern hartgesottene Dämonen, die nur durch mehrere Treffer aus dem Verkehr zu ziehen sind.

Schließlich beginnt der letzte, unterirdische Level. Die Herzdame des Ritters ist schon in Sichtweite, doch bewacht sie ein fürchterlicher Drachen. Wenn der Ritter diesen letzten Schurken beseitigt, hat er das Mädel gerettet. Und wenn sie nicht gestorben sind... darf sich der Joystick-Held in die High Score-Liste eintragen. (hl)



Unsere Meinung

Wer sich irgendwie für Action-Spiele in Arkade-Manier interessiert, kommt an Ghosts'n Goblins kaum vorbei. Das Spiel ist eine der besten Automaten-Umsetzungen aller Zeiten und ein kleines Meisterwerk der Programmierkunst.

Ghosts'n Goblins ist ungeheuer abwechslungsreich und bietet über vier Level verteilt so ziemlich alles, was Joystick-Artisten glücklich macht. Da wird geschossen, gehüpft und gerannt, was der Knüppel hergibt. Was Computerspiele angeht, bin ich schon recht hartgesotten, aber Ghosts'n Goblins sorgte selbst bei mir für hervorragende Spielmotivation. Jedesmal, wenn ich am Tor zum 2. Level an dem voluminösen Wächter scheiterte, war ein kleiner Tobsuchtsanfall fällig. Zum Glück ertönt zur High Score-Liste eine ausgesprochen liebliche Melodie, die jeden verzweifelten, wutschnaubenden Spieler wieder beruhigt. Aber – und das ist sehr schön bei diesem Spiel – mit Übung und Geschick kommt man schließlich immer weiter.

Die C64-Version ist ein Glanzstück in Sachen Grafik und Musik, aber die Umsetzungen für Schneider und Spectrum sind ebenfalls interessant, wenn auch nicht ganz so gut. Alles in allem kann ich Ghosts'n Goblins nur wärmstens empfehlen. (hl)



Unsere Meinung

Leider kenne ich den Ghosts'n Goblins-Automaten überhaupt nicht und kann deswegen auch nichts über die Qualität der Umsetzung sagen. Das Programm an sich ist aber hervorragend, ein Action-Spiel erster Güte. Erstes Merkmal ist die farbenfrohe, detailreiche Grafik mit butterweichem Scrolling und abwechslungsreichen Sprites. Auch Musik und Soundeffekte gehören zum Besten, was der C64 zu bieten hat. Die High-Score-Musik fiel so toll aus, daß wir sie in der Redaktion schon mal ein Viertelstündchen aus Lust am Liedchen laufen ließen.

Die Spielidee ist zwar recht simpel (alles abschießen, was einem in die Quere kommt), wird aber durch die unterschiedlichen Gegner, die wechselnden Hintergründe und die verschiedenen Waffen aufgelockert, so daß Ghosts'n Goblins auch auf Dauer der Langeweile keine Chance läßt. Ganz toll ist auch die Idee, daß beim ersten Treffer nur die Rüstung verschwindet und man so noch weiterspielen kann, bis zum nächsten und letzten Treffer.

Manchmal taucht ein Zombie oder anderes Monster so unvermittelt vor dem Spieler auf, daß diesem praktisch keine Möglichkeit zum Ausweichen bleibt.

Die Höchstnote hat Ghost'n Goblins bei mir jedoch nur ganz knapp verfehlt. (bs)

BOBBY BEARING

THE EDGE

Roll dich oder troll dich!

Als er nach Hause kam, war es schon zu spät. Sein Vetter, dieser Wahnsinnige, hatte seine Brüder überredet, gemeinsam einen Ausflug auf die Metaflächen zu machen. Ausgerechnet auf die Metaflächen. Wo die bösen Bearings jeden angreifen und betäuben, der sich in ihren Machtbereich wagt. Doch jetzt half kein Jammern: Er mußte sofort losrollen und sie alle befreien.

Wer wissen will, was wir außer Bobby Bearing noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu!

Name: __________

Straße: __________

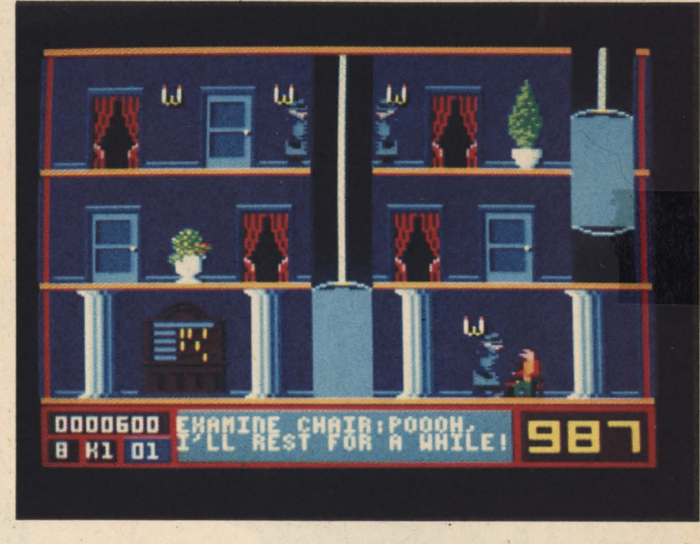
PLZ: __________ Ort: __________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.



Happy SH 11/86





Mission Elevator

Tick-Tack... Wenn keiner schnell die Bombe zerlegt, fliegt ein Hotel in die Luft.

GRAFIK	84 ★
SOUND & MUSIK	68 ★
HAPPY-WERTUNG	85 ★

Schneider (C 64)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Ein Geheimdienst kann nur erfolgreich arbeiten, wenn er auch wirklich geheim ist. Zur Tarnung ist den geheimen Staatswächtern jedes Mittel recht, und das Hauptquartier des FBI sieht zur Täuschung der Feinde wie ein Hotel aus, das 62 Stockwerke hoch ist und mitten in einer Großstadt steht.

Nur leider hat der böse Feind von der Bastion der Gerechtigkeit Wind bekommen und möchte diese am liebsten in ein Häufchen Ziegelsteine verwandeln. Da er aber auch seine gefangenen Mitarbeiter wieder zurück haben will, verbindet er das Angenehme mit dem Nützlichen und droht das Hotel in die Luft zu jagen, wenn seine eigenen Agenten nicht freigelassen werden.

Doch da tritt Held Nummer 1 auf den Plan, der die Lage der Zeitbombe ermittelt, die – wer hätte das gedacht – im obersten und damit fernsten Stockwerk liegt. Als geübter Hacker entlockt er der Bombe auch noch den Geheimcode zum Ausschalten, doch bevor er sie deaktivieren kann, ergreifen ihn die Häscher, und die Humphrey-Bogart-Verschnitte mit Trenchcoat und Hut verschleppen ihn in den Keller. Doch unser Held behält die Übersicht und zerreißt den Zettel mit der Kombination in 16 kleine Teile, die er unauffällig fallen läßt.

Jetzt kommt Held Nummer 2: der Superagent Trevor. Trevor muß zum x-ten Mal die Nation retten, indem er das Hotel durchwühlt, bis er die Kombination hat und die Bombe entschärfen kann. Das wäre alles nicht so schwer, wenn nicht eine ganzen Armee von herumlaufenden und schießenden Spionen das Hotel unsicher machte und hauptberuflich den armem Trevor beseitigen wollte. Aber er ist nicht ganz hilflos und mit so manchem gekonnten Schuß aus der Hüfte befördert er die Gegner ins Jenseits.

Nun ist das Spiel aber nicht auf die Suche nach Code-Teilen und das Fahren in Aufzügen beschränkt. Die Fahrstühle, die dem Spiel den Namen gaben, reichen nämlich nur bis in den achten Stock, danach muß man die Treppe benutzen, für die man einen Schlüssel braucht. Dieser ist aber in Besitz des Portiers, der sich ebenfalls irgenwo versteckt hält. Damit Trevor in alle Zimmer kann, benötigt er einen weiteren Schlüssel, der hinter einem der vielen Gegenstände versteckt liegt.

Nun liegt in diesem Hotel offensichtlich allerlei herum, was weder für den Zimmerservice, noch für das FBI spricht.

(gn)



Unsere Meinung

Mission Elevator gehört zu den relativ geistreichen Actionspielen dieses Jahres. Man hat versucht, das monotone Zücken des Schießeisens durch die Suche nach den Codeteilen etwas aufzulockern, doch diese Aufgabe tritt bei der ständigen Ballerei in den Hintergrund. Zum Glück verschwinden die Bildschirm-Leichen sofort, denn nach einigen Minuten würden sonst die zerlöcherten Gangster vom Boden bis unter die Decke reichen. Man hätte vielleicht nicht gar so viel Wert auf die Action-Seite legen sollen.

Die Grafik der C64-Version ist meiner Meinung nach nichts besonderes. Auch der Sound ist nichts weltbewegendes und beschränkt sich auf das Schußgeräusch, angedeutete Schritte und ein paar Spezialeffekte.

Mission Elevator ist in erster Linie ein müdes Actionspiel, das auch noch ein paar taktische Elemente bereithält. Das Spielprinzip erinnert sehr stark an »Impossible Mission«, ohne aber dessen Klasse zu erreichen. Wenn man schon Ideen übernimmt, sollte man sich auch an die Vorteile eines Spiels halten. Bei »Impossible Mission« kann man einigermaßen ungestört die Einrichtung durchstöbern. Bei Mission Elevator kommen hingegen auf einmal Suchen fünf Leichen.

(gn)



Unsere Meinung

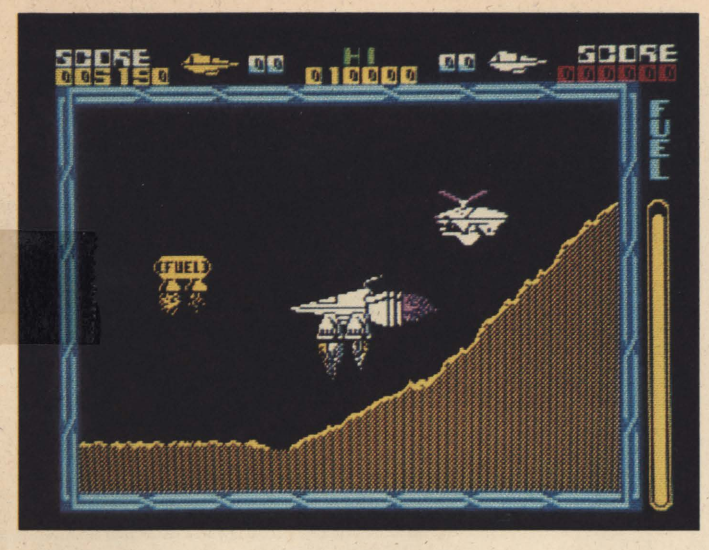
Auf den ersten Blick sieht »Mission Elevator« wie ein Verschnitt des Spielautomaten »Elevator Action« aus. Das ist aber aus zwei Gründen nicht sonderlich tragisch: Zum einen erschien besagter Automat nie für die gängigen Heimcomputer und zum anderen hat »Mission Elevator« eine Reihe von eigenständigen Besonderheiten.

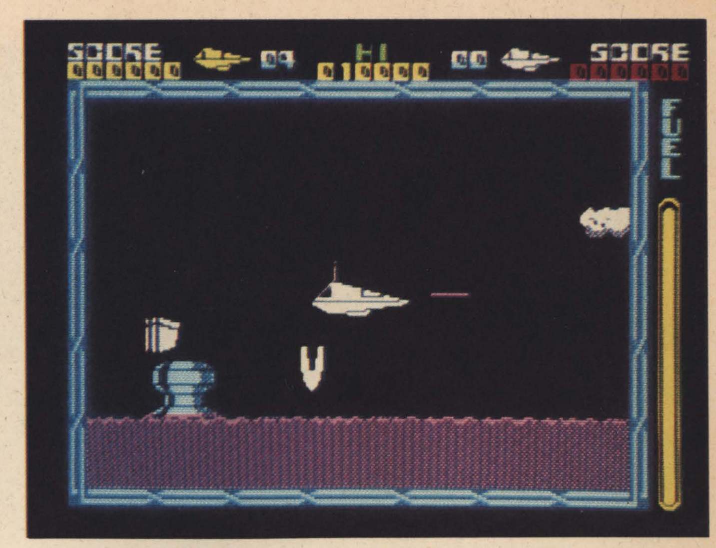
Spielerisch präsentiert sich das Programm als einfallsreiche Mischung aus Actionspiel und Arcade-Adventure. An allen Ecken und Enden tauchen feindliche Spione auf, und wer nicht auf sie ballert, ist selber schuld. Die Burschen, die stilecht mit Trenchcoat und Schlapphut durch die Gänge schlurfen, greifen nämlich selber recht flott zur Knarre und sorgen für jede Mengel Trubel.

Auf der anderen Seite macht es einen Heidenspaß, alle Gegenstände zu untersuchen. Das Programm wimmelt nur so von kleinen Gags: Wer an einer Steckdose herumfummelt, wird angeschmort (man beachte den Lerneffekt!). Um das Punktekonto zu erhöhen, kann man sich auch im Glücksspiel versuchen.

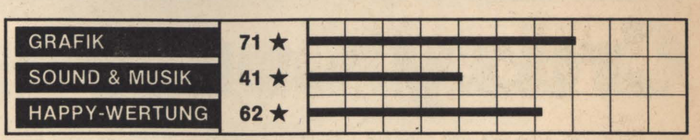
Die Schneider-Version ist immer noch mein Liebling, da beim C64 die Farben nicht so schön sind, und die Sound-Effekte etwas kläglich wirken.

(hl)





Cyberun



Spectrum (Schneider, C64, MSX)
39 Mark (Kassette)

Der Kampf um Cybernite hat merkwürdige Auswirkungen. Oder was halten Sie von einem Raumschiff, das man erst zusammenbasteln muß?

In der finstersten Ecke unseres Universums liegt der Amobeus-Nebel, eine zappendustere Dunkelwolke, die das Sonnensystem Zebarema verhüllt. Jeder Planet dieses Systems besteht aus dem Anti-Element Cybertron, das sonst nirgendwo im ganzen Weltall aufzutreiben ist. Was derart rar ist, wird natürlich heiß begehrt. Viele kosmische Glücksritter scheuen keine Mühen, um einen Planeten oder zumindest einen Asteroiden des Systems umzupolen. Dann verwandelt sich das Anti-Element Cybertron nämlich in Cybernite, die härteste Substanz des bekannten Universums!

Natürlich ist das halbe Universum hinter Cybernite her. Dieses Wunderzeug übersteht Hitze und Energiebeschuß dermaßen gut, daß man mit einem Cybernite-Raumschiff sogar in die unmittelbare Nähe einer Sonne fliegen darf. So nahe, daß Solarenergie in großen Mengen mühelos abgezapft werden kann. Wer an Cybernite und damit an diese Energiequelle herankommt, wird so mächtig, daß er gleich die halbe Galaxis beherrscht.

Leider ist der Abtransport der Cybernite-Kristalle mit einem kleinen Problem verbunden. Das Cybernite wird nämlich durch eine starke magnetische Anziehungskraft festgehalten. Also machte man sich daran, ein Super-Frachtschiff zu bauen, das selbst mit einer Ladung von Gybernite-Kristallen dem Magnetfeld widerstehen und die Dunkelwolke verlassen kann.

Wegen seiner ungeheuren Größe wurden verschiedene Teile des Raumschiffs separat gebaut und bereits auf dem Zielplaneten abgesetzt. Jetzt ist endlich die Zentraleinheit des Kristallschiffs fertiggestellt worden. Diese Einheit kann bereits fliegen und ist mit einer Laserkanone ausgerüstet, da barbarische Völker aus der Nachbargalaxis den Abtransport des Cybernites sabotieren könnten.

Auf der Suche nach den Zusatzteilen steuern Sie den Rumpf des Kristallschiffs über den Planeten und müssen sich pausenlos der Angriffe von feindlichen Sprites erwehren. Doch wenn Sie ein Zusatzteil finden, wird Ihr Schiff stärker: Es kann auch mit Torpedos schießen, schneller fliegen und so weiter. Ihre Suche führt sie auch in unterirdische Höhlensysteme und überall darf fleißig geschossen und manövriert werden. Die verzweifelte Suche nach allen Teilen des Kristallschiffs wird als »Cyberun« in die galaktische Geschichte eingehen. Können Sie diese Mission vollenden? (hl)



Unsere Meinung

Die ausgesprochen blumige Hintergrundgeschichte von »Cyberun« kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Programm in spielerischer Hinsicht ein alter Hut ist: Man steuert das Kristallschiff über den Planeten, erforscht Täler und Tunnels und drückt dabei fleißig auf den Feuerknopf. Daß man das Raumschiff im Lauf des Spiels erst zusammenbasteln muß, ist eine gute Idee, die das Spiel angenehm bereichert.

Die getestete Spectrum-Version ist technisch recht sauber gemacht. Es gibt große Software-Sprites in Hülle und Fülle, und die Steuerung des Kristallschiffs ist recht flott. Die Soundeffekte werden freilich keinen Oscar gewinnen. Am Anfang dudelt eine durchschnittliche Titelmelodie aus dem Lautsprecher, und während des Spiels gibt es die noch durchschnittlicheren »Spotz-Blubb«-Geräusche.

Spectrum-Fans, die Ballerspiele mögen, sind mit »Cyberun« sicher gut bedient. Das Programm bietet aber so wenig Neues, daß man es auch ruhigen Gewissens versäumen kann, ohne deswegen schlaflose Nächte zu verbringen. Die Umsetzungen für Schneider und C64 lagen uns zu Redaktionsschluß leider noch nicht vor; hier ist etwas Skepsis angebracht. (hl)



Unsere Meinung

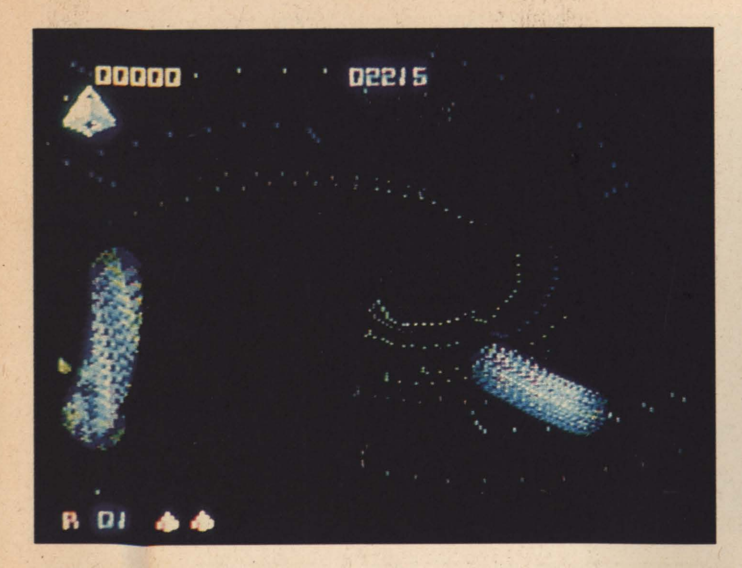
Aha, endlich mal ein Produkt von Ultimate, daß kein 3D-Action-Adventure ist! Man könnte es eher als 2D-Action-Adventure bezeichnen. Das bedeutet aber noch lange nicht, daß es sich deswegen um ein sonderlich gutes Programm handelt.

Na ja, die Spielidee hat zumindest etwas adventuremäßiges, muß man doch irgendwelche Gegenstände einsammeln, die für irgendein Raumschiff benötigt werden, das wieder irgendwas einsammeln muß...

Also was da, von wem, warum gesammelt wird, ist mit leider nicht klar. Die Anleitung ist nämlich in einem recht blumigen Stil geschrieben, der nicht gerade das Verständnis eines deutschen Lesers fördert.

Das Programm selbst spielt sich dann recht ordentlich, da es technisch gut programmiert ist. Für einen Computer, der kein Scroll-Register und keine Hardware-Sprites kennt, sind die grafischen Effekte äußerst beeindruckend.

Tja, der Spielwitz ist nicht so toll, denn außer Schießen und Sammeln tut sich recht wenig. Ehrlich gesagt, ich habe »Cyberun« nie richtig kapiert. Wenn da vielleicht irgendetwas Großes kommen sollte, dann bitte ich Ultimate um Verzeihung. Aber wie ich vermute, beschränkt sich das ganze Spiel auf die genannten Aspekte. (bs)



00800 01999 00000

POINTS SCORE.

YOU HAVE 3 SHIPS

BONUS SHIP EVERY 10000 PTS

SATELLITE IN ORBIT 10

SATELLITE ATACKING 100

CRAZY CALLISTO 200

CRAZY KRYPTON 300

SUPER NOVA 500

Crazy Comets

GRAFIK	69 ★
SOUND & MUSIK	86 ★
HAPPY-WERTUNG	67 ★

Ein einfaches Spielprinzip gekoppelt mit halsbrecherisch schneller Action und mitreißender Musik erwartet Sie bei diesem Programm.

C 64
25 Mark (Kassette)

Das Universum liegt wieder einmal im Clinch mit dem totalen Chaos. Das Chaos spielt den Naturgesetzen einen Streich und wendet die Formel $E=mc^2$ an, um Materie aus dem Nichts oder besser gesagt überschüssiger Energie zu erschaffen. Diese Materie ballt sich dann zu Planeten zusammen. Solch ein Planet fängt als kleiner Materieklumpen an und entwickelt sich innerhalb von einigen Sekunden entweder zu einem kraterübersäten oder gar einem erdähnlichen Planeten.

Der Spieler hat nun das ganze Spiel hindurch nichts Besseres zu tun, als diese Planeten wieder in Energie zurückzuverwandeln, bevor das liebe Universum selber nicht mehr weiß, was echte und was falsche Planeten sind, und deswegen in sich zusammenfällt. Wie man einen Planeten in Energie verwandelt? Ganz einfach: Man schießt ihn ab!

Je kleiner ein Planet ist, desto weniger Schüsse benötigen Sie, um ihm den Garaus zu machen. Dabei brauchen Sie übrigens keinerlei moralische Skrupel zu haben, denn keiner der Planeten ist in irgendeiner Form bewohnt.

Natürlich ist das Ganze nicht ungefährlich: Wenn Ihr Raumschiff einen ausgewachsenen Planeten berührt, explodiert es. Zum Glück stehen einige weitere Raumschiffe bereit. Die kleineren Planeten sind meistens ungefährlich.

Die Riesenplaneten scheinen sich vollkommen bewußt zu sein, wie sie Ihnen Schaden zufügen können, und versuchen, direkt auf Sie zuzusteuern. Zum Glück ist es nicht allzu schwer auszuweichen, denn die Planeten haben eine komische Art über den Bildschirm zu fliegen. Sie benehmen sich wie Gummibälle, die an den Rändern des Bildschirms abprallen und in der Luft nur geringe Bahnänderungen vornehmen können. Dabei fliegen sie seltsam gekurvte Bahnen, als ob sie einer Gravitation unterliegen würden, deren Richtungsvektor aber von der Position des Spielers abhängig zu sein scheint. (Die Flugbahn genau zu beschreiben, wäre Aufgabe eines Physikprofessors, nicht eines Redakteurs.)

Zwischendurch belästigen Sie hochintelligente Kometen, denen man nur schwer ausweichen kann. Zu guter Letzt fliegen ab und zu noch Rettungskapseln über den Schirm, die die an dieser Mission gescheiterten Piloten enthalten. Diese gilt es gegen eine Belohnung von einigen Bonuspunkten aufzusammeln. (bs)



Unsere Meinung

Crazy Comets gehört zu den simplen, aber unheimlich fesselnden Baller-Spielen. Die gestellte Aufgabe ist eigentlich unlösbar, da ja immer wieder neue Planeten nachkommen, also ist man eigentlich nur auf der Jagd nach einem neuen High-Score.

Spieltechnisch ist Crazy Comets fast optimal gemacht. Die Steuerung ist schnell, das eingebaute Dauerfeuer notwendig und die Planetenbahnen sind gut vorhersehbar. Lediglich die Kometen, die ab und zu auftauchen, nerven mich, denn gelegentlich erscheint so ein Dings nur wenige Pixel entfernt vom Spieler und macht somit das Ausweichen völlig unmöglich.

Die Planetensprites sind recht ordentlich, ebenso der Sternenhintergrund, der sich sehr effektvoll bewegt. Die Soundeffekte während des Spiels sind guter Durchschnitt, aber der Hammer des Spiels ist die Musik von Rob Hubbard. Ich darf wohl, ohne Widerspruch zu erwarten, sagen, daß die Titelmusik das bislang funkigste Stück auf dem C 64 ist. Alleine der Baßlauf ist den Kauf des Spiels wert.

Alles in allem gehört Crazy Comets zu den Spielen, die ich lade, wenn ich mal zehn oder fünfzehn Minuten lang Dampf ablassen will.

(bs)



Unsere Meinung

Crazy Comets ist eigentlich ein furchtbar altmodisches, primitives Spiel, aber ausgesprochen unterhaltsam. Oder was halten Sie von einem Programm, bei dem man lediglich eine Gesteinsbrokken-Welle nach der anderen abknallen muß (Wird in Redaktionskreisen auch »Brock'n Roll« genannt).

An der Grafik gibt es wenig zu meckern. Die bietet zwar keine schönen, farbenprächtigen Bilder, aber das, worauf es ankommt: Turbo-Tempo-Sprites! Mit Karacho flitzen die Kometen über den Bildschirm, daß es nur so eine Freude ist. Zum Glück artet das nicht in kosmisches Chaos aus, denn die Kieselstein-Kollektion kommt in bestimmten Formationen herangebraust. Das sieht zwar furchtbar wild aus, aber mit Schnelligkeit und Berechnung kann man sich durchaus auf die Gegner einstellen.

Ohne lästern zu wollen, kann man ruhigen Gewissens behaupten, daß sich das recht preiswerte Spiel schon fast wegen der Musik zu kaufen lohnt. Meister-Komponist Rob Hubbard hat zwei tolle Stücke geschrieben und sorgt auch für die starken Sound-Effekte während des Spiels.

Wem es ab und zu mal nach einem herrlich unkomplizierten Ballerspiel gelüstet, der ist bei Crazy Comets gut aufgehoben. (hl)



Critical Mass

GRAFIK	74 ★	
SOUND & MUSIK	61 ★	
HAPPY-WERTUNG	70 ★	

C 64 (Spectrum)
39 Mark (Kassette)

Hier erwartet Sie ein rasantes Actionspiel, bei dem Sie unser Sonnensystem vor der Zerstörung durch ein gekapertes Kraftwerk retten können.

Und wieder einmal gilt es die Erde, das Universum und überhaupt den ganzen Rest zu retten. Die bösen Außerirdischen haben es in diesem Spiel fertiggebracht, ein Anti-Materie-Kraftwerk auf einem einsamen Asteroiden zu besetzen. Jetzt drohen sie, eine Überhitzung des Kraftwerks in die Wege zu leiten. Bei der daraus folgenden Explosion würde sich der Asteroid in ein schwarzes Loch verwandeln, das das komplette Sonnensystem und einige angrenzende Sterne gnadenlos verschlingen würde.

Ihre Aufgabe ist es nun, das Kraftwerk zurückzuerobern.

Sie nehmen Platz in einem raketengetriebenen Luftkissen-Fahrzeug, das mit einer Laserkanone bewaffnet ist. Da dieses Fahrzeug über dem Boden schwebt, können die Gegner Sie nur durch Sichtkontakt orten. Um das Schiff herum liegt zuvor ein starkes Kraftfeld, aber jede Kollision mit Felsen oder einem Gegner sowie ein Treffer aus deren Kanonen schwächt den Energieschutz. Sollte die Feld-Energie unter einen bestimmten Wert sinken, bricht es zusammen, es implodiert. Dabei wird leider auch das Fahrzeug zerstört.

Für den Piloten gibt es aber zur Sicherheit einen Schleudersitz. Kurz bevor das Raumschiff implodiert, werden Sie hinauskatapultiert und müssen sich nun, nur mit einem Raketenrucksack ausgestattet, auf die Suche nach einem unterirdischen Hangar machen. Ein Pfeil am unteren Bildschirmrand zeigt an, in welcher Richtung sich so ein Hangar befindet. Landen Sie dort, öffnet sich eine Kuppel, und Sie können in den Gleiter einsteigen. Auf dem Flug zum Hangar behindern nicht nur herumliegende Felsen. Aus dem Boden schießen noch »Sandwürmer«, die nichts anderes zu tun haben, als hilflose Astronauten zu verspeisen.

Sollten Sie es schaffen sich durch mehrere Verteidigungszonen bis zum Kraftwerk durchzugeschlagen, müssen Sie dessen Schutzschirm durch einen gezielten Schuß ausschalten. Im Kraftwerk selber geraten Sie dann in einen Traktor-Strahl, dessen Quelle Sie sehr schnell zerstören müssen. Ansonsten wird Ihr Raumschiff mit samt dem tapferen Piloten Ihnen gnadenlos zerstört. Mit der Zerstörung der Kraftquelle haben Sie jedoch den Reaktor zurückerobert und können die tödliche Kettenreaktion stoppen.

Sie spielen gegen die Uhr, denn wenn Sie die Aufgaben nicht innerhalb einer gewissen Zeit lösen, erreicht der Reaktor die kritische Masse und explodiert. Je mehr Gegner Sie auf dem Weg zum Reaktor erwischen, desto mehr Punkte erhalten Sie. (bs)



Unsere Meinung

Ich bin wohl einer der wenigen Fans von Critical Mass, denn erfolgreich war das Spiel bisher nicht gerade. Mir gefällt die einfache Grafik, die rasant über den Bildschirm scrollt. Unsere Standbilder geben leider nur einen unvollkommenen Eindruck vom Spiel.

Die Idee, daß man sich bei Verlust des Raumschiffs ein neues besorgen muß, ist zwar toll, das Zwischenspiel ist meiner Meinung nach aber zu schwer geraten. Vielleicht baut ein anderer Programmierer einmal einen ähnlichen Gag in sein Spiel ein.

Hier gleich ein paar taktische Tips: Bei den meisten Levels hat es sich bewährt, möglichst defensiv zu spielen. Nur bei wenigen Gegnern ist es wirklich nötig, diese abzuschießen, meistens genügt ein geschicktes Ausweichmanöver.

Wenn jemand einen POKE für das Originalprogramm hat, her damit! Ich möchte endlich mal das in der Anleitung großartig angekündigte Kraftwerk sehen!

Die Musik von Critical Mass ist nicht besonders gut, auch die Soundeffekte gerieten nur durchschnittlich.

Wer rasante und schwere Actionspiele mag, den wird Critical Mass sicherlich zufriedenstellen. Auf die Dauer wird das Spiel allerdings etwas eintönig. (bs)



Unsere Meinung

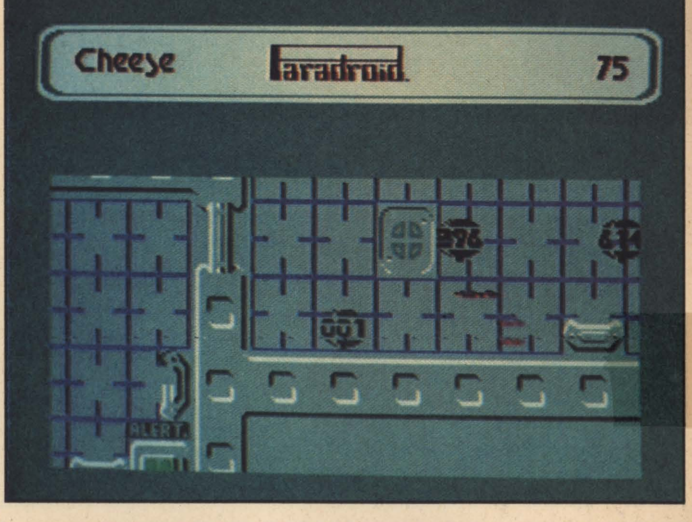
Ja, was haben wir denn da? Einen ganz normalen Vertreter des Action/Geschicklichkeits-Genres mit pompöser Hintergrundstory und ein paar netten Einfällen. Daß man von links nach rechts über den Bildschirm düst, Hindernissen ausweicht und ab und zu was abschießt, ist keine allzu neue Idee. Das »wie« ist aber der entscheidende Faktor. Die Steuerung ist bei Crirical Mass nämlich recht vertrackt und gewöhnungsbedürftig.

Und geht das Luftkissenfahrzeug an Energiemangel zugrunde, dann macht es nicht einfach »Bumm«, sondern der Pilot kann in der Wüste nach einem Ersatz Ausschau halten. Diese originelle Idee wird noch durch die Sandwürmer Marke »Wüstenplanet« angereichert, deren Tentakel allerliebst animiert nach dem Piloten schnappen.

Die Grafik ist bei beiden Versionen überdurchschnittlich gut und nutzt sowohl Spectrum als auch C64 recht anständig aus.

Eigentlich gefällt mir Critical Mass ziemlich gut, aber für ein sattes Grinsen im Bildchen links oben reicht es nicht ganz. Es ist nämlich ein Programm, das nach einer Weile etwas langweilig wird. Hatte man es jedoch eine Zeit lang im Schrank liegen, kehrt man gerne wieder zu Critical Mass zurück. (hl)





Paradroid

GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	54 ★	
HAPPY-WERTUNG	93 ★	

Ein kleiner Paradroid allein gegen einen Haufen wildgewordener Roboter – retten Sie acht irdische Raumschiffe vor der Zerstörung.

C 64
35 Mark (Kassette), 45 Mark (Diskette)

Eine Flotte von Frachtraumschiffen des Planeten Erde befindet sich in ernsthaften Schwierigkeiten. Die Besatzung, die ausschließlich aus Robotern besteht, hat nämlich einen kleinen Schaltkreis-Kollaps erlitten. Dies geschah, als die Schiffe zu nahe an einer Sonne vorbeiflogen, deren Strahlung sämtliche Bordcomputer zum Ausrasten brachte – ein harmloser »Syntax Error« ist nichts dagegen!

In jedem Raumschiff treiben die Roboter nun ihr Unwesen. Es gibt die verschiedensten Typen: Einfaches Raumpflege-Personal und Bedienungsandroiden, die nicht bewaffnet sind, aber auch Kampfroboter, die die Fetzen fliegen lassen. Jeder Roboter-Typ trägt eine Nummer. Je höher diese Nummer, desto gefährlicher ist der Roboter einzuordnen. Auf jedem Raumschiff gibt es einen elektronischen Obermacker, den Super-Roboter 999, der sich durch besondere Feuerkraft und Robustheit auszeichnet (Marmor, Stein und Eisen bricht, aber dieser Panzer nicht).

Was soll man mit acht Raumschiffen anfangen, in denen Hunderte von ausgeflippten Robotern auf alles ballern, was sich an Bord wagt? Herzlich wenig, aber Verschrotten kommt bei den Rohstoffpreisen auch nicht in Frage. Doch just in dieser Stunde enthüllen die Ingenieure und Bastler das jüngste Wonneprodukt irdischer Technik: Die Beeinflussungs-Einheit 001. 001 ist ein Kollege der anderen Roboter und – wie seine Nummer schon verrät – ein eher schwächliches Bürschlein. Er hat jedoch die einmalige Fähigkeit, andere Roboter zu übernehmen.

Wenn 001 einen anderen Blechkameraden anrempelt, beginnt ein Spiel im Spiel. Beide Roboter stehen sich nun gegenüber und müssen innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Felder erobern. Gewinnt 001 dieses Spielchen, übernimmt er die Nummer und die Eigenschaften des anderen Roboters. Verliert er, macht es »Puff!« und das einzige Leben des Kleinen schwindet dahin. Etwas glimpflicher kommt er davon, wenn er bereits einen Roboter übernommen hatte und dann ein Duell verliert. Er explodiert dann nicht, sondern wird wieder zum verwundbaren 001-Modell.

An Computer-Terminals kann man Informationen über alle Roboter-Typen und Pläne der einzelnen Etagen abrufen.

Durch Übernehmen oder Abschießen der Roboter muß 001 Deck für Deck säubern. Bis er ein ganzes Schiff unter Kontrolle hat, braucht er viel Übung, etwas Glück und eine schnelle Hand am Joystick.

(hl)



Unsere Meinung

Als »Paradroid« im letzten Frühjahr herauskam, war es das Programm, das mich für Wochen am meisten gefesselt hat. Andrew Braybrook hat mit diesem Spiel seinen Ruf als Top-Programmierer begründet, was sowohl auf das raffinierte Spielprinzip als auch auf die Grafik zurückzuführen ist.

Auf den Bildschirmfotos kann man die Spezialität des Spiels nicht erkennen: Das Scrolling ist in alle Richtungen unglaublich gut und ruckfrei programmiert. Die Motivation kann sich auch sehen lassen, was ich am eigenen Leibe gespürt habe. Was glaubt Ihr, was das für eine Anstrengung war, bis ich eines schönen Sonntagnachmittags endlich das erste von acht Schiffen ganz gesäubert hatte!

Die verschiedenen Roboter-Typen haben ganz spezielle Verhaltensmuster. Das gibt dem Spiel eine sehr interessante Note und man fühlt sich so richtig ins Geschehen versetzt: Lauert hinter der nächsten Tür ein friedlicher 302er oder der tödliche 999er...?

»Paradroid« ist sicher in erster Linie ein Actionspiel, aber eins mit strategischer Note. Wer pure Ballerei sucht, ist mit Programmen wie »Uridium« und »Dropzone« wohl besser bedient.

(hl)



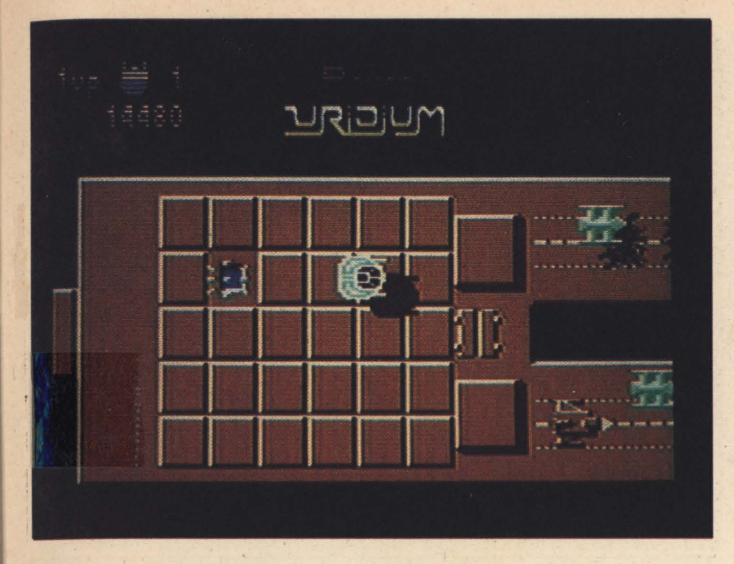
Unsere Meinung

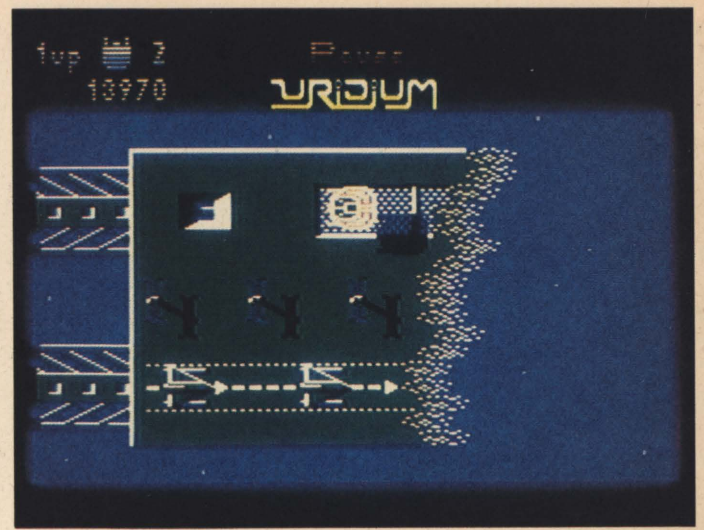
Strategie und Action miteinander zu verbinden ist nicht einfach, denn Actionspiele sind meist besonders gut, wenn man recht hirnlos rumballern darf. Bei Paradroid ist diese Kombination aber fast perfekt gelungen. Ich habe selten ein Actionspiel gesehen, dessen Idee so originell und dessen Ausführung technisch so gut ist. Mit blindem Ballern kommt man nicht weit; wohin man ballert, ist entscheidend! Sollte man sich auf dem falschen Deck am falschen Roboter vergreifen, kann das in einer Metall-Tragödie enden.

Grafisch gibt Paradroid nicht sehr viel her; Roboter und Umgebung sind eher schemenhaft angedeutet. Dringt man aber in den Bordcomputer ein, entschädigen tolle Bilder der an Bord befindlichen Roboter. Das Scrolling ist auch recht gut. Witzig sind die Sound-Effekte, die das Spiel begleiten. Ich möchte nicht sagen, daß sie sehr gut sind, aber sie sind auf jeden Fall originell und »anders« als bei den meisten Spielen.

Wer schon einmal das Gefühl genossen hat, einen 999 übernommen zu haben, während man kurz zuvor mit einem 476 durch die Gegend zog, weiß, was Roboter-Glück ist.

Kurzum, ich mag Paradroid wirklich, weil es ein sehr intelligentes Action-Spiel ist. (bs)





Uridium

GRAFIK	93 ★
SOUND & MUSIK	76 ★
HAPPY-WERTUNG	92 ★

C 64 (Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette)

Action par excellence: Mit Supergrafik geht es einer gnadenlosen Horde von feindlichen Super-Raumschiffen an den Kragen.

Auf der Erde geht das große Zähneklappern um, denn ein ausgesprochen ungemütlicher kosmischer Krieg droht auszubrechen. Die gigantische Flotte des interstellaren Feindes bezieht ihre Rohstoffe von 15 Großraumschiffen, die in der ganzen Galaxis verstreut sind. Jedes dieser Schiffe ist für das Lagern und Weiterleiten eines bestimmten Rohstoffs verantwortlich.

Die gegnerische Flotte droht jeden Moment das Solar-System anzugreifen. Gegen die feindliche Übermacht hat die Erde keine Chance. Ein verzweifelter Plan wird entwickelt: Wenn es gelingt, alle 15 Versorgungsschiffe auszuschalten, erhält die Flotte der Außerirdischen keinen Energienachschub mehr und die Invasion müßte deshalb ausfallen.

Ein todesmutiger Pilot (richtig, Sie sind gemeint!) muß das superwendige Manta-Kampfschiff besteigen und versuchen, die Versorgungsschiffe zu eliminieren. Jedes Schiff steht für einen Level, dessen Namen sich auf den Rohstoff-Vorrat des jeweiligen Schiffs bezieht (zum Beispiel Zink oder Silber). Von Level zu Level wird die Mission natürlich schwieriger.

Na, dann mal ran an den Feind: Ihr Manta-Kreuzer wird in den ersten Sektor gewarpt und schon geht's mit Karacho auf das Versorgungsschiff los. Um ein Raumschiff auszuschalten und damit einen Level weiter zu kommen, muß man zunächst von links nach rechts ans Heck fliegen. Doch der Weg dahin ist gefährlich: Allen Aufbauten, die einen langen Schatten werfen, muß man ausweichen, sonst wird der Manta-Flitzer zerbröselt. Außerdem greifen dauernd feindliche Verbände an, die das Mutterschiff durch Lasersalven beschützen.

Wenn Sie die Landebahn erreicht und lange genug überlebt haben, erscheint die Meldung »Land now«. Setzen Sie nun sanft mit Ihrem Manta-Fighter auf. Jetzt beginnt eine Bonus-Sequenz; eine Art Spiel im Spiel. In einem Reaktionstest müssen Sie im richtigen Moment auf den Feuerknopf drükken, um möglichst viele Extra-Punkte zu holen. Damit ist das Versorgungsschiff besiegt. Es wird abschließend in seine Einzelteile atomisiert, wobei man noch schnell einige übriggebliebene Aufbauten abschießen und Punkte sammeln kann.

Programmierer Andrew Braybrook hat bei diesem schnellen Ballerspiel das Scrolling seines Werks »Paradroid« nochmals überboten: Das Bild wird bei »Uridium« fünfzig Mal in der Sekunde neu aufgebaut! Die Titelmusik schrieb Andrews Freund Steve Turner. (hl)

Unsere Meinung

Wer Actionspiele mag und Uridium nicht in seiner Sammlung hat, ist selber schuld.

Obwohl man die ganze Angelegenheit von oben sieht, wirkt diese Perspektive enorm plastisch, denn Andrew Braybrook hat sehr geschickt mit Schattierungen gearbeitet. Außerdem flutscht das Szenario mit einem Heidentempo über den Bildschirm. Man muß in den richtigen Momenten Gas geben, aber auch das Tempo drosseln, um sich an engen Stellen vorbeizuschmuggeln oder lästigen Verfolgern zu entkommen.

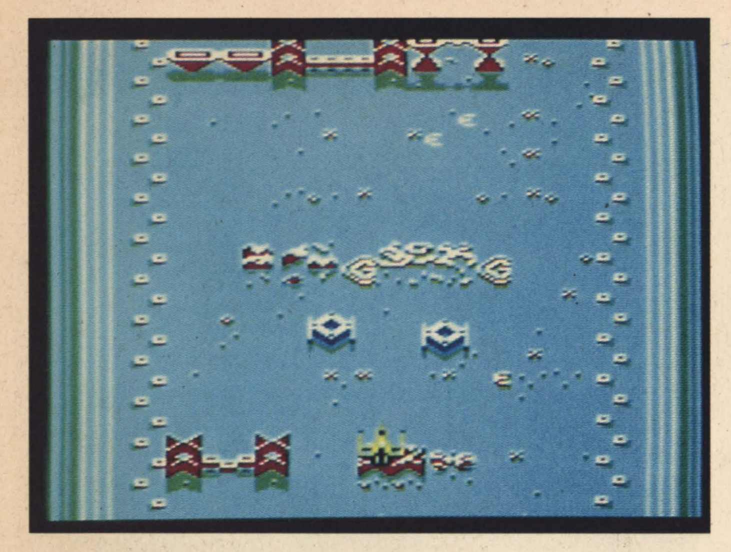
Das Spiel ist zugegebenerweise recht simpel, aber durch die runde Hintergrundstory und natürlich die tolle Grafik kann es überzeugen. Man sollte aber auch nicht vergessen, die starke Anfangsmusik zu erwähnen. Das kurze, clever komponierte Stück könnte aus einem Soundtrack zu einem spannenden Science Fiction-Film stammen.

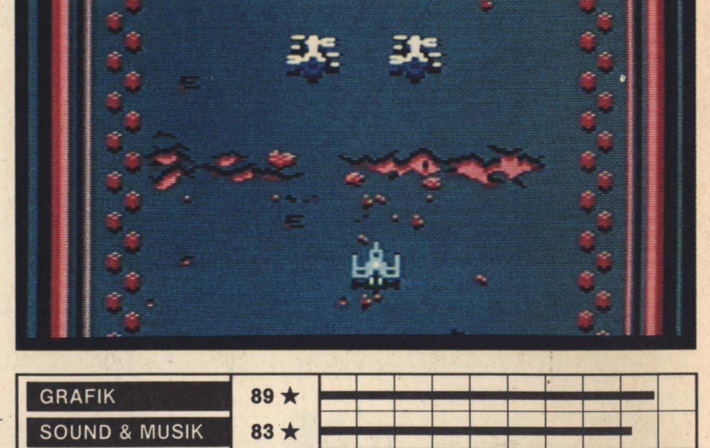
Zu diesem Programm kehre ich immer wieder gerne zurück, was bei Schießspielen eigentlich recht selten der Fall ist. Uridium beweist wieder einmal die These: »Bei keinem anderen Genre ist die Grafik für den Spaß so entscheidend wie beim Actionspiel«. Wer übrigens ohne POKEs mehr als 50000 Punkte schafft, ist ein echtes Uridium-As! (hl)



Unsere Meinung

Uridium ist für mich das beste Action- und Baller-Spiel, das es bislang auf dem C 64 gibt. Es ist wahnsinnig schnell und besitzt das weichste Scrolling, das man sich nur vorstellen kann. Die Grafik ist detailiert und erzeugt durch Schatten einen realistischen dreidimensionalen Effekt, der zum Überleben im Spiel auch mehr als notwendig ist. Das Zerbröseln der Raumstation am Ende eines Levels hat mich beim ersten Mal fast aus dem Sessel geworfen und kann mich auch nach vielen Spieltagen – von den endlosen Nächten ganz zu schweigen – immer noch begeistern. Doch Uridium hat nicht nur grafische Qualitäten. Das Spiel selbst ist fesselnd bis zum letzten Raumschiff. Die verschiedenen Raumstationen sind so trickreich aufgebaut, daß man nach einer Weile ohne Notizen nicht mehr weiter kommt. Man muß schon vor dem Anflug auf die Station einen ungefähren Schlachtplan im Kopf haben, denn im wildesten Kampfgetümmel geht dann alles sehr, sehr schnell. Uridium ist ein absolutes Meisterwerk von Andrew Braybrook, das sich kein C 64 Besitzer entgehen lassen darf. Wer sich vom Uridium-Fieber nicht anstecken läßt, sollte bei seiner Textverarbeitung bleiben, als Eremit in die Sahara gehen oder den Computer gleich aus dem Fenster werfen. (gn)





Alleykat

GRAFIK	89 ★	
SOUND & MUSIK	83 ★	
HAPPY-WERTUNG	84 ★	

C 64
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Mit schneidigen Space-Speedern wird die galaktische Alleykat-Meisterschaft ausgetragen. Steigen Sie ein beim Kampf um Punkte und Bargeld.

Es ist mal wieder Braybrook-Zeit: Der Programmierer von »Paradroid« und »Uridium« hat den Commodore-Besitzern rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft ein neues Werk beschert. In Alleykat bleibt Andrew Braybrook dem Actiongenre treu und verquickt es mit der Idee eines futuristischen Wettrennens.

Hinter dem Namen Alleykat verbirgt sich ein Raumschiff-Wettrennen der Zukunft. Ein oder zwei Spieler gehen mit ihren »Speeder« getauften Flitzern an den Start. 32 Strecken, von denen jede etwa 20 Bildschirmseiten umfaßt, stehen zur Verfügung. Doch zu Beginn kann man nicht beliebig wählen. Bei vielen Rennen muß man Startgelder entrichten, um überhaupt antreten zu können. Man beginnt das Spiel zwar mit einem leeren Konto, aber für jedes erfolgreiche Absolvieren einer Strecke gibt es einen Scheck als Belohnung.

Bevor man sich für ein Rennen entscheidet, kann man sich die Beschreibung aller verfügbaren Strecken ansehen. Neben Start- und Preisgeld erfahren Sie zum Beispiel die Art des Rennens. Am Ende werden nämlich viele Bonuspunkte vergeben, wenn man eine bestimmte Fahrroute einschlägt. Es gibt sieben Varianten. Bei der einen kommt es beispielsweise darauf an, möglichst viel von der Landschaft zu demolieren, und bei einer anderen wird derjenige reich belohnt, der möglichst schnell fliegt.

Während des Rennens kann man seinen Speeder beschleunigen, abbremsen, nach links, rechts, oben und unten steuern und sogar sein Raumschiff verwandeln. Sie haben die Wahl zwischen einem wendigen Modell mit einer Laserkanone und einer Baller-Version, die langsamer ist, aber eine zweite Kanone hat.

Der Zwei-Spieler-Modus erlaubt leider kein echtes Simultanspiel. Beide Teilnehmer teilen sich hier ein Konto und gehen nacheinander an den Start. Man kann so lange spielen, bis man sich die Startgebühren für ein weiteres Rennen nicht mehr leisten kann. Das kann recht flott gehen, da im Spielverlauf immer höhere finanzielle Forderungen gestellt und die kostenlosen Rennen nach ein paar Durchgängen nicht mehr angeboten werden.

Das Programm erkennt automatisch, ob es auf einem C64 oder einem C128 läuft. Im letzteren Fall wird die höhere Taktfrequenz des Prozessors genutzt. Das bedeutet im Klartext, daß Alleykat auf dem C128 mehr Sprites verwendet, und daß die Rennstrecken mit noch mehr Raffinessen vollgepackt sind.

(hl)



Unsere Meinung

Nach Paradroid und Uridium waren die Erwartungen an das neue Spiel von Andrew Braybrook ja sehr hoch. So hundertprozentig sind sie leider nicht in Erfüllung gegangen, denn Alleykat ist kein entscheidender Durchbruch in Sachen Actionspiele. Aber immerhin, verdammt gut gemacht.

Zum Glück hat sich der große Meister spielerisch etwas einfallen lassen. Man darf etwas Strategie und Fingerspitzengefühl beweisen, wenn man zu Beginn ein Rennen auswählt. Danach gibt es Action pur. Die Rennen geraten zu schnellen Demonstrationen von hoher Scrolling- und Sprite-Kunst, bei denen man pausenlos gefordert ist.

Schade, schade, daß man im Zwei-Spieler-Modus nicht gleichzeitig antreten kann. Dann wäre Alleykat nämlich ein gehobener Hammer gewesen. Aber für Actionfans bietet das Programm auch so allerbeste Unterhaltung. Was zu Beginn an Farb-Tricks und Grafik-Effekten gezeigt wird, ist fast allein schon sein Geld wert.

Alleykat ist kein Meilenstein in der Software-Geschichte, aber ein sehr professionell gemachtes, packendes Spiel, das auch Joystick-Experten fordern wird. Die ersten Rennen sind zwar nicht allzu schwer, aber nach ein paar Durchgängen wird es doch noch schön ernst.

(hl)



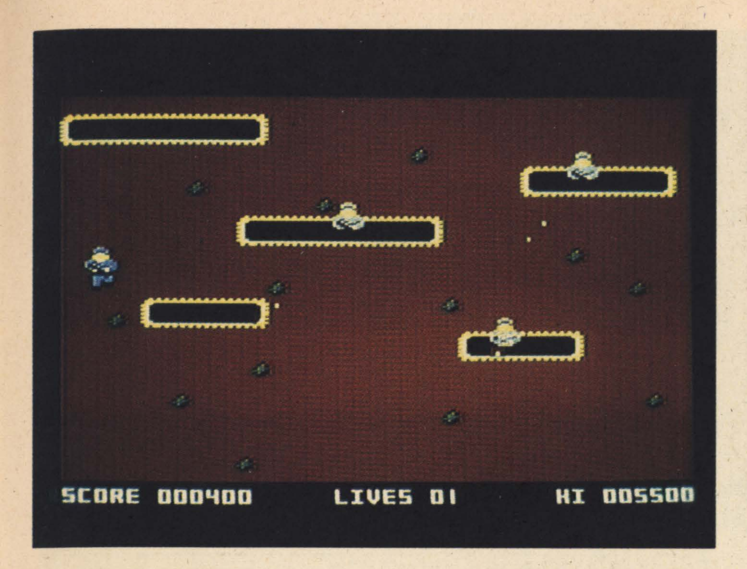
Unsere Meinung

So langsam entwickle ich mich zum Braybrook-Fan. Erst Paradroid, dann der Mega-Hit Uridium und jetzt Alleykat. Bei den beiden ersten Spielen staunte ich über die trickreiche und schnelle Grafik, die mich heute noch begeistern kann. Ich weiß nicht, wie Braybrook es schafft, aber es ist absolut umwerfend.

Alleykat ist hübsch gemacht und enthält mehr taktische Elemente als seine Vorgänger. Kaum kommt das liebe Geld ins Spiel, vergißt der Joystick-Akrobat seine Tugenden und beginnt zu rechnen. Soll man besser über die Felder zum Geldverdienen fliegen, die Energie auffrischen oder lieber alles abschießen, um einen höheren Punktestand zu erhalten? Denkt man eine Sekunde zu lange nach, wird man von einem wunderschönen Absturz überrascht, zu dem die schönsten Explosionen gehören, die ich je zu Gesicht bekommen habe.

Alleykat ist der Beweis, daß Ballerspiele auch Niveau haben können. Das einzige was mich stört, ist die Vielzahl von Dingen, die man gleichzeitig beachten muß. Man verliert so leicht die Übersicht, und das absolute Chaos greift um sich. Aber trotzdem hat Alleykat hervorragende Chancen, in die Reihe meiner Lieblingsspiele aufgenommen zu werden.

(gn)





Space Invasion

GRAFIK	78 ★
SOUND & MUSIK	87 ★
HAPPY-WERTUNG	79 ★

C64 (Schneider, Spectrum, C16)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Moralisch zweifelhaft, aber durchaus unterhaltsam: Bei diesem Spiel lohnt sich der Einsatz eines Dauerfeuer-Joysticks.

Ein Programm mit zwei Namen – wie gibt's denn das? Space Invasion (Commando) ist die Umsetzung eines Spielautomaten, der unter zwei verschiedenen Namen aufgetaucht ist. In England heißt er Commando und in Deutschland Space Invasion. Warum das so ist, wissen wir nicht. Schließlich sind beide Titel weder sonderlich geistreich noch ausgesprochen aussagekräftig.

Invasion hin, Commando her – das Spiel ist jedenfalls dasselbe. Sie schlüpfen in die Rolle eines rastlosen Ober-Super-Killer-Soldaten (so eine Art von Rambo), der eine schwierige Mission erhält. Er muß tief hinter die feindlichen Linien vordringen und die gut bewachten Hauptgebäude, gepflegt in Marmor, Stein und Eisen, zerlegen. Das ganze Geschehen spielt sich im Dschungel ab. Der Bildschirm scrollt vertikal, wenn der schußgewaltige Held sich seinen Weg von unten nach oben kämpft.

Auf Feuerknopfdruck hin schießt der Soldat mit seinem Maschinengewehr, für das er unbegrenzt viel Munition hat. Um eine Handgranate zu werfen, ist ein Druck auf die Leertaste notwendig. Der Granatenvorrat ist begrenzt; er kann aber durch das Aufsammeln von herumliegenden Depots immer wieder aufgefrischt werden. Andauernd kommen feindliche Soldaten angerannt, die sofort anfangen zu schießen. Die Burschen sind aber auch nicht schlecht bewaffnet und schmeißen mitunter ihrerseits mit Granaten um sich.

Es gibt drei Abschnitte, an deren Ende jeweils ein Fort steht. Wenn man sich bis dahin vorgekämpft hat, wird das Spiel erst richtig anspruchsvoll. Die Türen des Forts gehen auf, und eine ganze Armee von Gegnern kommt herausgerannt, die ballern und Granaten werfen, solange der Vorrat reicht. Wenn man diesen feindlichen Ansturm überstanden hat, erscheint eine Glückwunsch-Botschaft auf dem Bildschirm (»Congratulations!«) und das nette Spiel geht im nächsten Abschnitt weiter.

Im ersten Level gibt es eine besonders schwierige Stelle: Unser Held muß unter einer Brücke durchrennen und wird von oben, vorne und rechts gleichzeitig angegriffen. Ab Level zwei wird's noch tückischer. Da verbergen sich feindliche Soldaten in Schützengräben und sind dadurch sehr schwer zu treffen. Zwei Brücken tauchen auf, und es erscheinen die ersten Gebäude. Im dritten und letzten Abschnitt kehren alle Widrigkeiten zurück, die Sie bisher kennengelernt haben. (hl)



Unsere Meinung

Das ist so ein Spiel, das ausgesprochen zwiespältige Gefühle in mir weckt. Inhaltlich ist Space Invasion nämlich gehobener Müll. Die Handlung ist primitiv und das Spiel besteht darin, dauernd feindliche Soldaten zu morden. Das ist nicht gerade die Sorte Programm, die ich meinem kleinen Sohn in die Hand drücken würde.

Auf der anderen Seite macht das Spiel aber durchaus Spaß. Man darf sich freilich nicht an der üblen Story stören. Grafik und Sound sind sehr stark, was bei Actionspielen ja enorm wichtig ist. Rob Hubbard hat zwei seiner besten Musikstücke abgeliefert: Zum einen die knackige Melodie während des Spiels und zum anderen die hervorragende Komposition, die beim Eintrag in die High Score-Liste ertönt.

Action-Fans werden von Space Invasion jedenfalls nicht enttäuscht sein. Es ist eines der fesselndsten, wenn auch inhaltlich geschmacklosesten Ballerspiele auf dem Markt.

Bei dieser Gelegenheit möchte ich vor der C16-Adaption warnen, die nur wenig mit den anderen Versionen zu tun hat. Es gibt kein Scrolling, sondern nur einzelne Bilder und wenig Spielwitz. In Zukunft sollte man lieber ganz auf solche »Umsetzungen« verzichten, die wenig mit dem ursprünglichen Spiel zu tun haben. (hl)

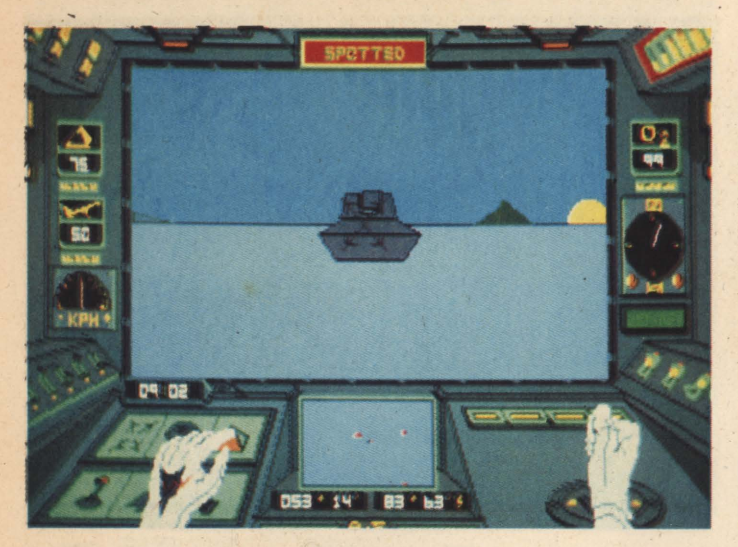


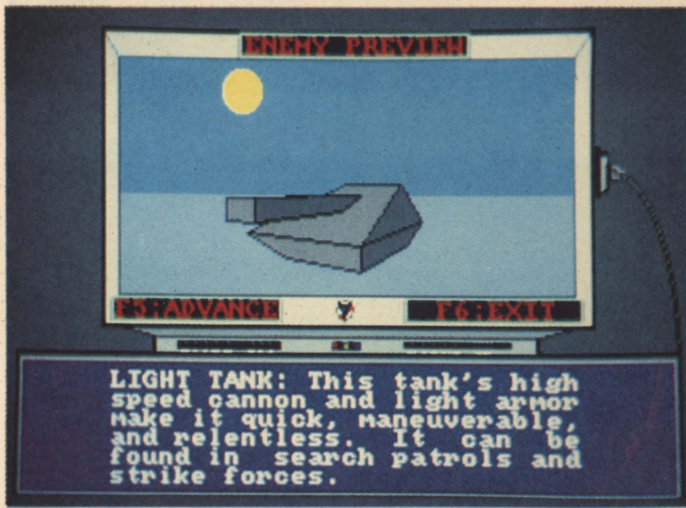
Unsere Meinung

Über Geschmack kann man bekanntlich nicht streiten, aber was man sich bei Space Invasion geleistet hat, zähle ich zu den Geschmacklosigkeiten des Jahres. Als der Super-Soldat schlechthin soll der Spieler möglichst viele Feinde killen – was natürlich auch in aller grafischer Perfektion gezeigt wird – und hat die Wahl zwischen niedlichen Handgranaten und seinem Gewehr Marke »Feindestod«. Als patriotische Anleihe beim Übersoldaten Rambo darf man neben dem Zerstückeln der Feinde auch ein paar Leute retten. Mir hängt diese Kriegsverherrlichung unter dem Deckmantel eines Spiels zum Hals raus.
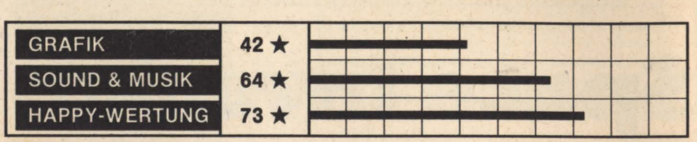
Das Spiel selbst kann überzeugen, und ist wesentlich besser als die Hintergrundstory. Der Sound ist ein echter Hubbard-Ohrwurm, und überdeckt die Schreie der Sterbenden und Schwerverwundeten mit heißen Rhythmen, damit den Spieler keine Gewissensbisse plagen.

Vom Konzept her ist Space Invasion ein nettes Ballerspiel, das wegen der Masse der Feinde gar nicht so leicht ist. Wenn man in einer kleiner Atempause einen etwas näheren Blick auf die Grafik (links C16, rechts C64) wirft, entdeckt man das eine oder andere »liebevolle« Detail im Blutbad. Alles in allem ein Spiel für abgebrühte Actionfans. (gn)





Arcticfox



GRAFIK	42 ★
SOUND & MUSIK	64 ★
HAPPY-WERTUNG	73 ★

Jetzt gibt es das Strategie- und Schießspiel, bei dem es bösen Außerirdischen per Panzer an den Kragen geht, auch für 8-Bit-Computer.

Amiga 512 KByte (C64, Apple II)
zirka 70 - 100 Mark (Diskette)

Eines Tages, in nicht allzuferner Zukunft: Eine geheimnisvolle außerirdische Rasse ist klammheimlich am Südpol gelandet und treibt dort merkwürdige Dinge. Die Außerirdischen stammen von einem Planeten, auf dem die Einheimischen ein ekliges Ammoniak-Gasgemisch atmen. Die Maschinen, die gerade munter zusammengebastelt werden, sollen die Sauerstoff-Atmosphäre der Erde in eine Ammoniak-Suppe umwandeln, damit die fiesen Aliens sich hier niederlassen können.

Die Zeit ist knapp, um die gesamte Menschheit vor dem heimtückischen Massenmeuchelmord zu retten. Im Kampf gegen die feindliche Übermacht müssen Sie zum Glück nicht unbewaffnet antreten. Das jüngste Produkt modernster Super-Technologie ist ein Panzer namens Arcticfox: 37 Tonnen schwer, 100 Meilen pro Stunde schnell und speziell für den Einsatz in der Antarktis konzipiert.

Das Spielziel ist genau vorgegeben: Schlagen Sie sich durch die feindlichen Linien, um das Hauptquartier der Außerirdischen zu erreichen und in die Luft zu jagen.

Unterwegs sollten Sie so viele Luftumwandler wie möglich abschießen, denn wenn der Sauerstoffanteil in der Atmosphäre zu niedrig wird, ist das Spiel verloren.

Arcticfox ist mehr als ein simples Ballerspiel. Strategie und Taktik sind vielmehr die Schlüssel zum Erfolg. Wenn Sie nicht aufpassen und zu lange nicht auf die Karte sehen, kann es passieren, daß Sie kopfüber in die nächste Gletscherspalte kippen.

Sie können neben »normalen« Geschossen auch eine begrenzte Anzahl von »Guided Missiles« abfeuern. Das sind Spezialraketen, deren Steuerung Sie bis zum Einschlag selber übernehmen. Der Arcticfox kann auch hier und da mal eine Mine in der Landschaft liegen lassen, um - Kawumm! - einen arglosen Feind in die Luft zu jagen. Man sollte aber mit dem Rückwärtsfahren etwas vorsichtig sein, da man sonst von einer eigenen Mine zerbröselt wird, was etwas peinlich ist.

Beim Trainings-Modus können Sie sich durch Funktionstastendruck mit metereologischen Besonderheiten vertraut machen: Das Wetter schlägt um, Nebel erschwert die Sicht und ein Blizzard kommt auf. Man kann den Arcticfox auch unsichtbar, unzerstörbar oder viermal schneller machen.

Wahre Könner wagen sich an den »Tournament«-Modus heran. Die Feinde sind nicht nur besonders schlau; man kann auch bestimmen, wo es losgehen soll und welche Feindeinheiten auf einen warten. (hl)



Unsere Meinung

Wer sich mal schnell ein flottes, möglichst unkompliziertes Ballerspiel reinschieben möchte, sei vor Arcticfox gewarnt. Trotz Panzer, Aliens und Feuerknopf entpuppt sich das jüngste Werk der Programmierer von »Stellar 7« als recht anspruchsvolles Strategie/Actionspiel.

Die Grafik auf dem Amiga ist eigentlich durchschnittlich, aber indiskutabel langsam. Da hat mal wieder jemand kräftig in C programmiert. Die C64- und Apple II-Versionen sind natürlich in Assembler geschrieben und prompt schneller (!) als das Amiga-Vorbild. Peinlich, peinlich...

Der Pracht-Panzer ist wirklich gut ausgerüstet, und man hat während des Spiels eine ganze Menge zu tun. Während man noch gemütlich auf die Karte blickt, greift von hinten ein Rudel Roboter an - harte Zeiten im ewigen Eis. Hoffentlich landet das Programm nicht allzuschnell auf dem Index. Abgesehen davon, daß man mit einem Panzer über den Schnee kurvt, ist das ganze Spiel nämlich ziemlich abstrakt und keinen Deut jugendgefährdender als beispielsweise »Elite«.

Wer sich für komplexe Spiele mit strategischer Note interessiert, ist bei Arcticfox goldrichtig. Da verzeiht man auch die recht schlappe Grafik der Amiga-Version. (hl)



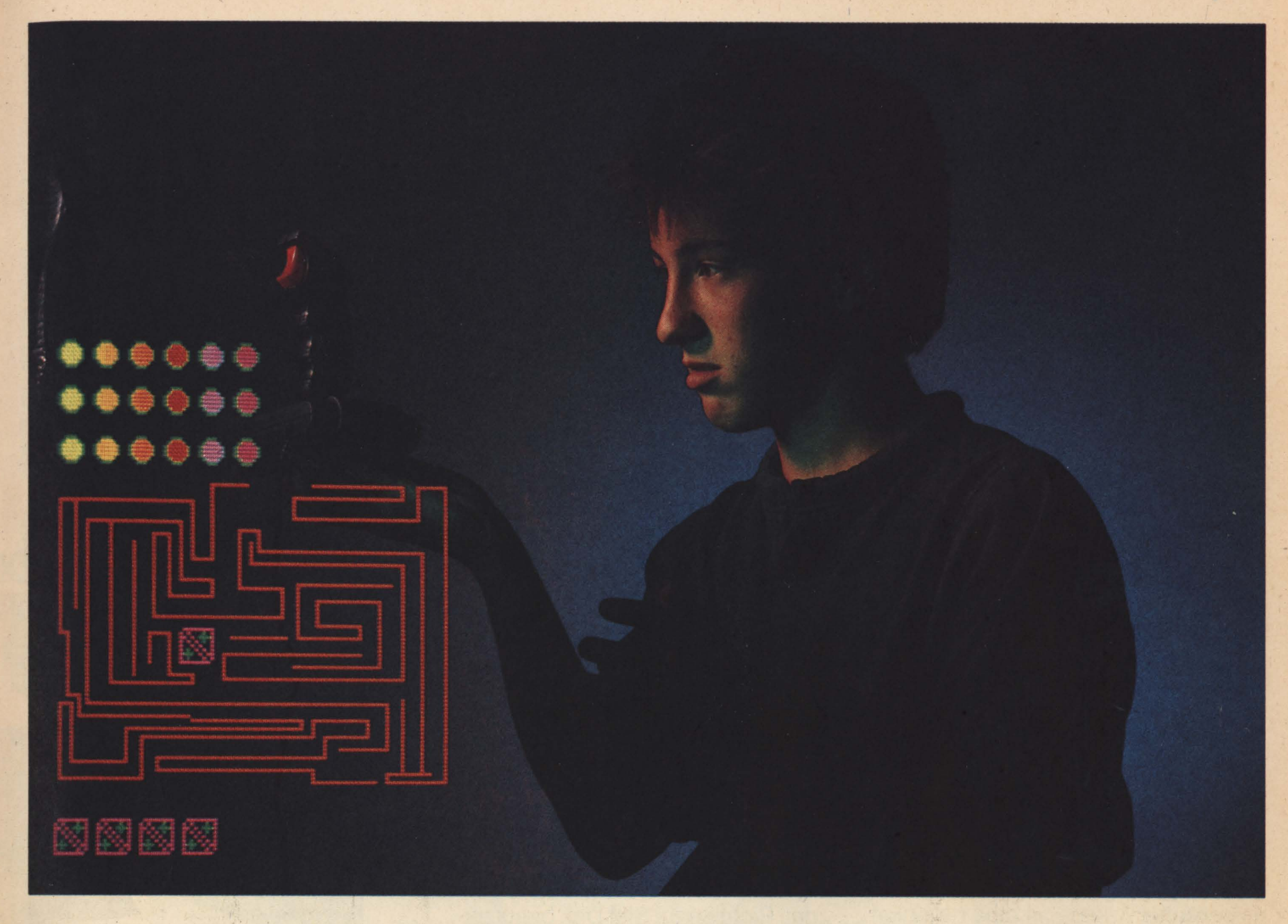
Unsere Meinung

Beim Namen Arcticfox drängen sich sofort Vergleiche mit dem älteren Electronic Arts-Produkt »Skyfox« auf. Schließlich haben wir es auch hier mit einem 3D-Actionspiel und außerirdischen Invasoren zu tun. Bis auf die Namens- und die Firmengleichheit haben die beiden Programme aber wenig miteinander zu tun. Und sieht man einmal von der Grafik ab, ist Articfox um einige Klassen besser als Skyfox. Während Skyfox eine relativ unstrategische Ballerei gegen drei verschiedene Typen von Gegner war, handelt es sich bei Arcticfox um eine gut durchdachte Simulation mit vielen strategischen Elementen.

Obwohl Arcticfox in erster Linie ein Actionspiel ist, kommt man ohne Notizen und Karten niemals ans Ziel. Für strategisches Denken wird also gesorgt, und die Intelligenz des Spielers gefordert.

Schade nur, daß man bei der Amiga-Version eine unerhört langsame Grafik programmiert hat, die den Ausdruck »16-Bit-Power« Lügen straft. Sogar die C64-Version, die ich schon vorab sehen durfte, ist etwas schneller! (Dafür arbeitet sie aber nur mit Vektor-Grafik wie »Elite«.

Wen das Grafik-Problem nicht stört, bekommt mit Arcticfox ein ebenso exzellentes wie gut durchdachtes strategisches Ballerspiel. (bs)



Geschicklichkeit

Die Happy-Definition eines Geschicklichkeits-Spiels lautet: »Ein Spiel, das mit einem Joystick (gegebenenfalls Trackball, Maus, Paddle) gespielt wird, bei dem aber weder geballert (= sehr viel geschossen) wird (Action-Spiel), noch eine Sportart (oder mehrere) oder ein technisches Gerät (meist ein Fahrzeug, beispielsweise Auto, Flugzeug) simuliert wird (Sportspiele und Simulationen). Das Spiel muß die Geschicklichkeit und Reaktions-Geschwindigkeit des Spielers (oder mehrerer) mit dem Joystick (siehe oben) fordern und bewerten und darf darüber hinaus Elemente anderer Spiele (Adventures, Rollenspiele) übernehmen.«

Diese etwas verworrene Definition macht es möglich, daß sehr unterschiedliche Spiele in diese Rubrik aufgenommen wurden, die damit fast schon an den »Rest der Welt« erinnert. Dennoch glauben wir, daß sich alle hier vorgestellten Programme sehr gut unter dem Begriff »Geschicklichkeit« zusammenfassen lassen.

Da wären zuerst einmal die richtigen Geschicklichkeits-Tests, bei denen wenig andere Elemente mitspielen. Das allerbeste Beispiel für so ein Spiel ist »Marble Madness«, das seit über einem Jahr bei vielen als der beste und innovativste Spielhallen-Automat gilt. Die Aufgabe ist denkbar einfach: Eine Murmel muß über mehrere vertrackte, dreidimensionale Rennstrecken rollen. Wer will, kann »Marble Madness« auch zu zweit spielen. Dann wird aus dem einfachen Geschicklichkeits-Test ein sportlicher Wettkampf. Ähnlich geht es bei »Bounder« und »Trailblazer« zu, bei denen Bälle mehrere Rennstrecken zurücklegen müssen.

Auf den ersten Blick scheint auch »Spindizzy« ein weiterer Vertreter dieser Gruppe zu sein, da die Grafik schon arg an »Marble Madness« erinnert. Aber bei »Spindizzy« geht es neben der puren Geschicklichkeit auch um logisches Denken, sind doch während dem Rennen gegen die Zeit auch einige logische Probleme zu lösen.

Auch ein zweites Spiel kommt direkt aus der Spielhalle: »Bombjack« ist dabei auch eine der wenigen Spielhallen-Umsetzungen, die sich nicht auf permanentes Feuerknopf-Drücken beschränkt.

Des weiteren zählen die Action-Adventures zum großen Feld der Geschicklichkeitsspiele. Auch diese Spielgattung läßt sich nochmals unterteilen: Da gibt es einmal die sogenannten zweidimensionalen Vertreter dieser Gattung. Zu ihnen gehören »Der Kürbis schlägt zurück« oder »Arac«. Hier geht es fast immer darum, einen bestimmten Raum zu erreichen und dort eine Aufgabe zu erfüllen. Auf diesem sehr beschwerlichen Weg müssen aber noch eine Reihe von Gegenständen eingesammelt werden. Die zweite Gruppe bilden die 3D-Action-Adventures. Diese ähneln von der Handlung her ihren 2D-Kollegen sehr.

Auf dem Spectrum kamen die ersten 3D-Action-Adventures heraus, die vor etwa anderthalb Jahren wegen ihrer Grafik umjubelt wurden. Der Betrachter sieht das Spielfeld von schräg oben, so daß ein dreidimensionaler Eindruck von der Umgebung und den dort wandelnden Figuren entsteht. Inzwischen gibt es Dutzende dieser Spiele, die meist beinahe identisch und gegeneinander austauschbar sind. Kurz vor Redaktionsschluß gab die englische Firma CRL bekannt, schon bald ein Construction-Set für diese Art von 3D-Spielen zu veröffentlichen, mit dem jedermann zum »Starprogrammierer« werden kann. Dies wird wohl hoffentlich einen Schlußstrich unter diese Spielegruppe setzen. Deswegen werden Sie auch nur zwei Tests dieser Spielegruppe finden: »Pyracurse« und »Batman«.

Alles in allem erwartet Sie also auf den nächsten Seiten eine bunte Mischung von unterschiedlichen Programmen, die aber alle eine gehörige Portion Geschicklichkeit mit dem Joystick erfordern.

(bs)

Nach wie vor: Unschl

Spitzen-Software von Markt&Te

MicroPro. ASHTON·TATE MICROSOF

WordStar, dBASE II, MULT

WordStar 3.0 mit MailMerge
Ein Bestseller unter den Textverarbeitungsprogrammen, der Ihnen bildschirmorientierte Formatierung, deutschen Zeichensatz und DIN-Tastatur sowie integrierte Hilfstexte bietet. Mit MailMerge können Sie Serienbriefe mit persönlicher Anrede an eine beliebige Anzahl von Adressen schreiben und auch die Adreßaufkleber drucken.

dBASE II, Version 2.41
dBASE II, das meistverkaufte Programm unter den Datenbanksystemen, eröffnet Ihnen optimale Möglichkeiten der Daten- und Dateihandhabung. Einfach und schnell können Datenstrukturen definiert, benutzt und geändert werden. Der Datenzugriff erfolgt sequentiell oder nach frei wählbaren Kriterien, die integrierte Kommandosprache ermöglicht den Aufbau kompletter Anwendungen wie Finanzbuchhaltung, Lagerverwaltung, Betriebsabrechnung usw.

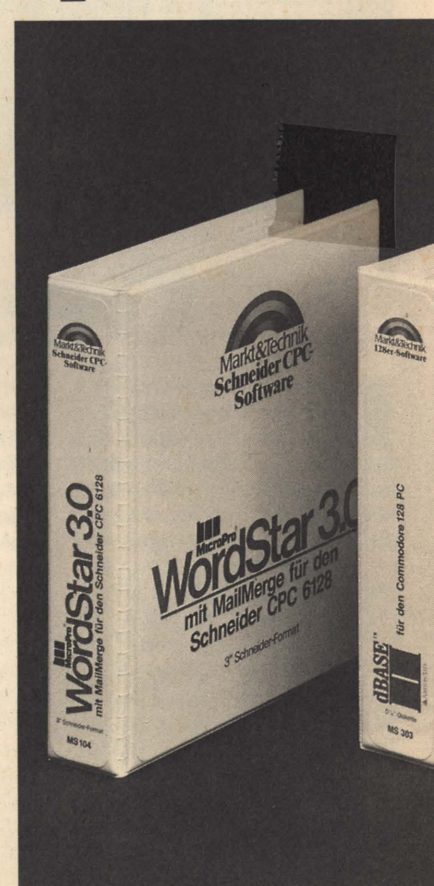
MULTIPLAN, Version 1.06
Wenn Sie die zeitraubende manuelle Verwaltung tabellarischer Aufstellungen mit Bleistift, Radiergummi und Rechenmaschine satt haben, dann ist MULTIPLAN, das System zur Bearbeitung »elektronischer Datenblätter«, genau das Richtige für Sie! Das benutzerfreundliche und leistungsfähige Tabellenkalkulationsprogramm kann bei allen Analyse- und Planungsberechnungen eingesetzt werden.

Sie erhalten jedes **WordStar-, dBASE II- und MULTIPLAN-Programm** für Ihren Schneider-Computer oder Commodore 128 PC fertig angepaßt (Bildschirmsteuerung). Jeweils Originalprodukte! Jedes Programmpaket enthält außerdem ein ausführliches Handbuch mit kompakter Befehlsübersicht.

Version	Format	Bestell-Nummer		
		WordStar	dBase	Multiplan
Schneider CPC 464*/664*	3"	MS 101	MS 301	MS 201
Schneider CPC 464*/664*	5¼"	MS 102	MS 302	MS 202
Schneider CPC 6128	3"	MS 104	MS 304	MS 204
Schneider Joyce	3"	MS 105	MS 305	MS 205
Commodore 128	5¼"	MS 103	MS 303	MS 203

*dBASE II und MULTIPLAN für die Schneider CPC 464/664 sind nur lauffähig mit einer Speichererweiterung auf mindestens 128 KByte und einer CP/M-Version für 62 KByte.

Für Atari St:
WordStar 3.0 (MS 106, DM 199,-*), dBase II (MS 306, DM 348,-*)



Diese Markt & Technik-Softwareprodukte erhalten
in den Computer-Abteilungen der Kaufhäuser, bei Ihrem Computerhänd
im Buchhandel oder direkt beim Verlag gegen Vorauskas

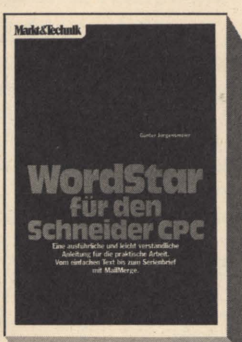
608201

agbar!

nik

LAN – für CP/M Computer









Jedes Buch kostet
DM 49,–
(sFr. 45,10/öS 382,20)
Erhältlich bei Ihrem Buchhändler.

Und dazu die weiterführende Literatur:

WordStar für den Schneider CPC
Bestell-Nr. MT 779, ISBN 3-89090-180-8
WordStar für den Commodore 128 PC
Bestell-Nr. MT 780, ISBN 3-89090-181-6
dBASE II für den Commodore 128 PC
Bestell-Nr. MT 838, ISBN 3-89090-189-1
dBASE II für den Schneider CPC
Bestell-Nr. MT 837, ISBN 3-89090-180-8
MULTIPLAN für den Schneider CPC
Bestell-Nr. MT 835, ISBN 3-89090-186-7
MULTIPLAN für Commodore 128 PC
Bestell-Nr. MT 836, ISBN 3-89090-189-1

Hardware-Anforderung für Schneider-Computer:
Schneider CPC 464, CPC 664, CPC 6128, Joyce, beliebiger Drucker mit Centronics-Schnittstelle.

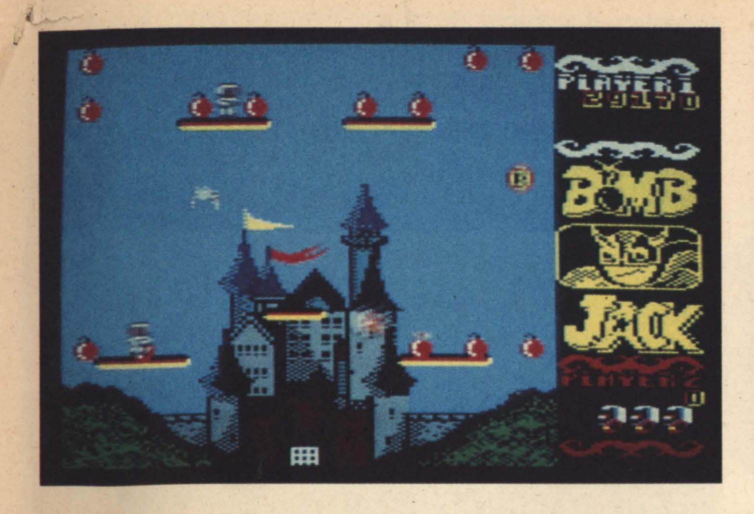
Hardware-Anforderung für Commodore 128 PC:
Commodore 128/128 D, Diskettenlaufwerk, 80-Zeichen-Monitor, Commodore-Drucker oder Drucker mit Centronics-Schnittstelle (ohne zwischengeschaltetes Interface).

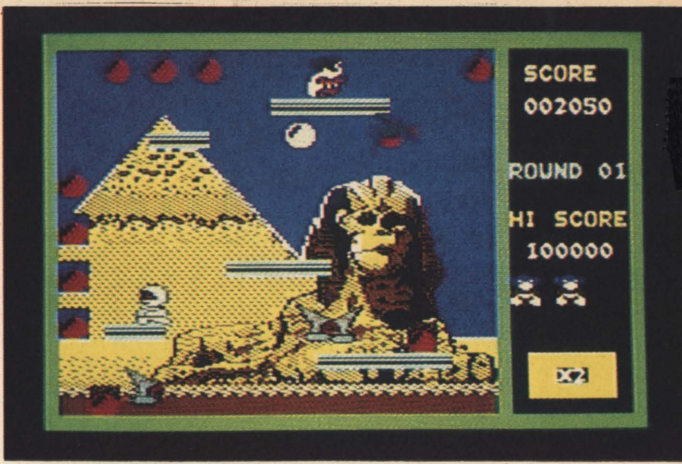
Übrigens gibt es WordStar, dBase und Multiplan auch für NDR-Computer. Zu beziehen bei Graf Elektronik Systeme GmbH, Magnusstr. 13, 8960 Kempten.



UNTERNEHMENSBEREICH
BUCHVERLAG
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Bestellungen im Ausland bitte an untenstehende Adressen.
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH–6300 Zug, Tel. (042) 415656
Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH., Alser Str. 24, A–1091 Wien, Tel. (0222) 481538–0





Bomb Jack

GRAFIK	79 ★	
SOUND & MUSIK	64 ★	
HAPPY-WERTUNG	91 ★	

Frisch aus der Spielhalle kommt der bombige Geschicklichkeits-Test mit dem ebenso einfachen wie fesselnden Spielprinzip.

Schneider (C 64, Spectrum, C 16)
36 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Allzeit bereit, rund um die Welt: Bomb Jack, der agile Terroristenschreck, ist wieder unterwegs. Bomben entschärfen ist sein Metier, das er trotz aller Widrigkeiten blendend beherrscht. Dieser Bursche begeistert schon seit ein paar Jahren die Besucher von Spielhallen. Das englische Softwarehaus Elite Systems hat sich die Rechte für die Heimcomputerumsetzung gesichert, die prompt ihren Weg in die Software-Charts fand.

Die Regeln sind einfach: Sie steuern Bomb Jack, der auf jedem Bild 24 Bomben entschärfen muß. Das geschieht einfach durch Berühren jeder einzelnen Bombe, die dann sofort verschwindet. Von den Bomben auf dem Bildschirm ist immer eine scharf, mit glimmender Zündschnur. Erwischt Bomb Jack so eine Spezialausführung, bekommt er gleich die doppelte Punktzahl – normalerweise gibt es 100 Punkte pro Knallkörper – gutgeschrieben.

Wenn es Ihnen gelingt, mindestens 20 Bomben mit brennender Zündschnur zu erwischen, winken saftige Sonder-Boni. Bei 20 Stück gibt es 10000, bei 21 Stück 20000, bei 22 Stück 30000 und bei 23 brennenden Bomben gar 50000 Punkte extra!

Die Steuerung ist schnell erlernt. Auf Joystickknopfdruck hin springt Bomb Jack in die Höhe, drückt man den Joystick gleichzeitig nach oben, macht er gar einen ultra-hohen Sprung. Durch erneuten Feuerknopfdruck bricht man den Sprung ab und Bomb Jack sinkt wieder zu Boden. Durch eine besondere Technik kann Bomb Jack sogar waagrecht fliegen: Wenn man in der Sprungphase blitzschnell auf den Feuerknopf drückt, klappt die Lenkung nach links und rechts.

Doch das Schicksal schlägt wieder einmal in Form von Bösewichtern zu, die über den Bildschirm kreuchen und fliegen und Bomb Jack bei Berührung ein Leben kosten. Ab und zu schwirrt aber auch ein Sprite über den Bildschirm, das bei Berührung Freude bringt.

Es gibt nämlich drei Sorten von Buchstaben-Bällen, die sich Bomb Jack unbedingt schnappen sollte. B-Modelle erhöhen den Bonus, den es beim Aufsammeln brennender Bomben gibt, P-Bälle erlauben einige Sekunden lang das Angreifen der Gegner und Bälle der Marke E bringen gar ein Extraleben.

Fünf verschiedene Hintergrundgrafiken sorgen für optische Abwechslung. Der Aufbau der Plattformen, auf denen die Bomben liegen, ändert sich zudem von Bild zu Bild. Das linke Bildschirmfoto zeigt die Schneider-, das rechte die Commodore 64-Version.

(hl)



Unsere Meinung

Die Schneider-Version von Bomb Jack, auf die sich auch unsere Wertungen beziehen, ist ein echter Knüller. Das Spiel ist zwar simpel, aber trotzdem auch auf Dauer sehr fesselnd. Man muß sich regelrechte Strategien ausdenken, um gefahrlos möglichst viele Bomben mit brennender Lunte aufzusammeln. Die Jagd nach einem guten High Score legte bei uns einige Abende lang die halbe Redaktion lahm. Unser Kollege Jürgen Zumbach brachte es schließlich auf über eine Million Punkte!

Zum hohen Spielwitz kommen sehr schöne, farbenprächtige Hintergrundgrafiken. Das Programm macht einfach einen Heidenspaß und ist ein Volltreffer für alle, die spannende Geschicklichkeitsspiele lieben.

Die Spectrum-Version ist fast genauso gut; hier muß man nur bei der Grafik einige Abstriche machen. Die C 64-Version ist allerdings so gut wie unspielbar. Die Grafik ist enttäuschend und der Spielwitz schwach, weil die Sprites viel zu groß sind. Dadurch wird das eigentlich relativ leichte Programm viel zu schwierig. Commodore-Besitzer können das Spiel also vergessen. Klares Fazit: Für Schneider- und Spectrum-Besitzer ist Bomb Jack fast schon ein Muß!

(hl)



Unsere Meinung

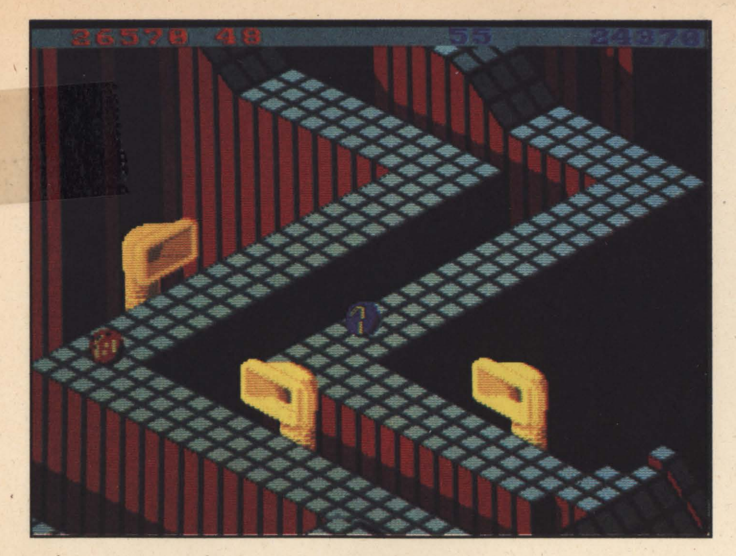
Ich kann Heinrichs Bomb-Jack-Begeisterung nicht ganz teilen. Der Grund: Die Commodore-Version, die wir hier nicht getestet haben, ist eine kleine Katastrophe. Und als alter C 64-Fan ärgert mich, daß sogar die Spectrum-Version tausendmal besser ist.

Aber wenn ich dann mal am Schneider spiele, packt auch mich das Bomb-Jack-Fieber. Auf diesem Computer halte ich es für eines der besten Spiele, die es überhaupt gibt.

Ich finde das Programm unheimlich fesselnd, weil es am Anfang relativ leicht ist. Jeder, der mit einem Joystick einigermaßen geschickt umgehen kann, sollte die ersten zehn Bilder ohne weiteres abräumen können. Aber wenn man versucht einen Bonus zu kassieren, indem man die Bomben in richtiger Reihenfolge, das heißt mit brennender Lunte, abräumt, steigt der Schwierigkeitsgrad dann ganz schön an. Ich hab es nur selten geschafft, 50000 Bonus-Punkte zu erhalten.

Die Grafik ist farbenfroh und detailliert und für den Schneider auch recht flott. Sie hat nur einen Schönheitsfehler: Der Killervogel ist auf manchen Screens kaum zu erkennen, wenn er direkt vor dem Gebäude fliegt. Dadurch hab ich schon so manches Leben verloren.

(bs)



Marble Madness

Ran an die Murmeln! Die hervorragende Adaption des Spielautomaten »Marble Madness« ist da.

GRAFIK	90 ★
SOUND & MUSIK	69 ★
HAPPY-WERTUNG	91 ★

Amiga (C64, Atari XL/XE, IBM-PC, Apple II)
79 - 99 Mark (Diskette)

Marble Madness heißt nichts anderes als »Murmel-Wahnsinn«, denn eine unschuldige kleine Murmel hat hier eine Wahnsinns-Reise zu überstehen. Man kann allein ein Spielchen wagen oder zu zweit gleichzeitig antreten. Spieler Nummer eins kontrolliert dann eine rote, Spieler Nummer zwei eine blaue Murmel.

Es gibt keine bestimmte Anzahl von Leben, sondern ein Zeitlimit, innerhalb dessen man das Streckenende erreichen muß. Wenn man einen Level beendet und noch ein paar Sekunden übrig hat, wird diese Restzeit zum Limit des nächsten Spielabschnitts dazuaddiert.

Der sehr einfache erste Level hat eine Sonderstellung, denn hier nimmt man die übriggebliebene Zeit am Ende nicht mit in die nächste Runde. Die Murmel rollt eine Rinne herunter, um schließlich das Feld mit der Aufschrift »Goal« (Ziel) zu passieren.

In Level 2 tauchen die ersten Monster auf. Es ist auch der erste Level, in dem es Verzweigungen gibt. Man muß sich nicht an eine bestimmte Streckenführung halten und kann sich aussuchen, ob man lieber den kürzeren und schwierigeren oder den längeren und einfacheren Weg nimmt.

Im 3. Level gesellen sich wandernde Schleimpfützen zur Bösewichter-Sammlung hinzu. In der nächsten Runde wird wesentlich mehr geboten. Gelbe Staubsauger machen Anstalten, die Murmel einzusaugen. Um einen Abgrund zu überwinden, muß sich die malträtierte Kugel von einem Katapult über den Abgrund schießen lassen. Danach folgt ein Abschnitt, in dem plötzlich Stahlpfähle mit einem hinreißenden »Tröt«-Geräusch aus dem Boden schießen. Kurz vor dem Ziel tauchen dann sogar noch einige Hämmer auf.

Der 5. Level ist ein Knüller für sich; er trägt nicht umsonst den bezeichnenden Titel »Silly Race«. Sämtliche Spielregeln werden jetzt umgedreht: Die Murmel rollt nicht mehr runter, sondern rauf. Miniaturausgaben der Monster laufen umher, an denen man sich jetzt rächen kann: Ihre Murmel kann diese halben Portionen zerquetschen, was drei Sekunden Extrazeit pro Opfer bringt.

Wer auch diesen Abschnitt innerhalb des Zeitlimits übersteht, erreicht den letzten Level, dessen Spezialität halsbrecherische Steigungen und viele Abgründe sind. Anschließend geht es mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad ab dem 2. Level von neuem los. (hl)



Unsere Meinung

Ich muß ganz offen gestehen, daß ich zu den Leuten gehöre, die Marble Madness nie in der Spielhalle gesehen hatten. Während Boris mir angesichts der nahenden Amiga-Version dauernd mit verzücktem Augenrollen von diesem tollen Spiel vorschwärmte, wartete ich die Umsetzung absolut unvorbelastet ab. Erwartet jetzt also keine Hymne über die Ähnlichkeit zum Automaten-Original (davon soll Boris schwärmen).

Marble Madness war bei mir ein typischer Fall von Liebe auf den ersten Blick. Wenn man die farbenprächtige 3D-Grafik erst einmal gesehen und der Stereo-Musik gelauscht hat, ist man dem Programm sofort verfallen.

Der ungeheuer hohe Spielwert hat zwei Ursachen. Grafisch ist das Spiel wirklich Spitze. Man muß es einfach gesehen haben, um sich davon ein Bild zu machen. Dazu gibt es den fantastischen zwei Spieler-Modus, in dem zwei Murmel-Künstler gleichzeitig auf Punktejagd gehen können. Wenn man dann noch versucht, sich gegenseitig herunterzuschubsen, ist wirklich die Hölle los.

Nur schade, daß dieses tolle Geschicklichkeitsspiel keine High-Score-Liste hat. Dieser Patzer hat das Programm drei, vier Punkte in der Gesamtwertung gekostet. (hl)



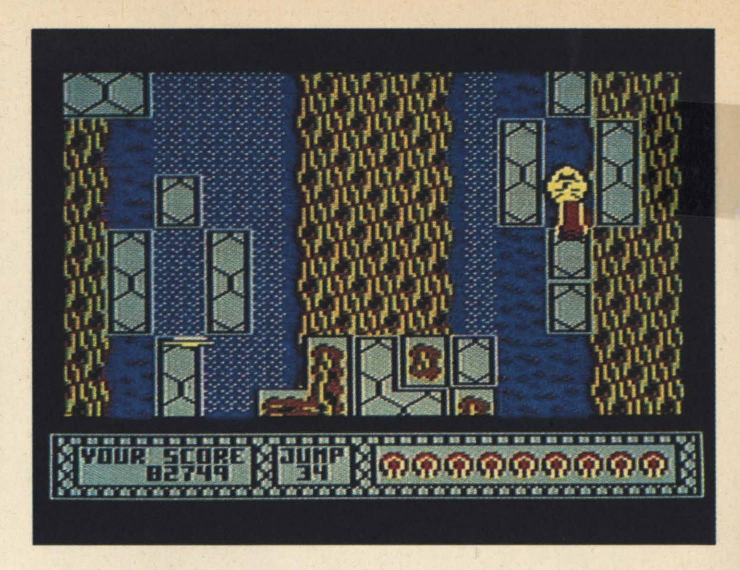
Unsere Meinung

Ich hätte niemals geglaubt, daß ich mit 19 Jahren noch mit Murmeln spielen würde. Doch dann packte mich in einer Spielhalle das Marble-Madness-Fieber. Seit diesem Zeitpunkt habe ich Atari Coin-Op, den Hersteller des Automaten, mit so manchem Markstück finanziell unterstüzt. Deswegen freut mich die gelungene Umsetzung um so mehr, denn nun kann ich mein Gehalt auch mal wieder für Nahrungsmittel und Kleidung ausgeben.

Natürlich ist die Umsetzung nicht total identisch mit dem Automaten, denn der hat beispielsweise sechs Tonkanäle (der Amiga hat vier), einen tollen Trackball und eine ultrahohe Grafikauflösung. Die Unterschiede sind aber so gering, daß man sie beim Spielen nicht bemerkt. Spieltechnisch perfekter kann man eine Automaten-Umsetzung kaum machen.

Mal davon abgesehen ist Marble Madness ein fantastisches Geschicklichkeitsspiel. Hier handelt es sich um einen der wenigen Fälle, bei dem sogar der Textverarbeitung verschworene Redakteure bis nachts um zwei Uhr zu spannenden Turnieren in unserem Büro blieben. Fragt sich nur, wie die 8-Bit-Versionen, die noch folgen werden, gelingen werden. (bs)





Bounder

GRAFIK	78 ★
SOUND & MUSIK	74 ★
HAPPY-WERTUNG	68 ★

Erleben Sie die Abenteuer eines tollkühnen Tennisballs in 2 Kilometern Höhe über dem Erdboden. Hüpfen Sie mit?

C 64 (Spectrum, Schneider, MSX)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Wer auf der Suche nach neuen Spielideen ist, muß manchmal nach etwas verrückten Gedankengängen greifen. So ist es auch bei Bounder geschehen, das durch eine recht surreale Idee auffällt: Ein Tennisball muß über Plattformen hüpfen, die etwa zwei Kilometer über dem Erdboden schweben. Ein falscher Hupps und er geht hops!

Der Ball muß eine Rennstrecke zurücklegen, die mit Hindernissen gespickt ist. Genauer gesagt sind es sogar zehn solcher Strecken. Hat der Ball eine Strecke erfolgreich absolviert, geht es vor der nächsten noch in einen Bonus-Screen. In diesem Bonus-Screen kann man, mit einer begrenzten Zahl von Sprüngen ausgestattet, eine Menge Punkte abräumen.

Die Strecken bestehen aus einzelnen Platten, die in der Luft schweben. Die meisten dieser Platten sind harmlos, andere jedoch entpuppen sich als lebensgefährliche Hindernisse. Da gibt es Berge und feuerspeiende Vulkane, Tretminen und sogar Ventilatoren, die den Ball aus der Bahn blasen. Zu allem Überfluß treiben sich noch Baumstämme, Dart-Pfeile, Boxhandschuhe und Flattervögel auf den einzelnen Rennstrecken herum.

Aber es gibt auch ein paar positive Dinge, die auf unseren Tennisball warten: wenn er beispielsweise auf eine Platte mit einem Pfeil springt, darf er einen Turbo-Sprung ausführen. Damit lassen sich größere Distanzen überwinden. Außerdem kann man per Turbo-Sprung um Berge herumfliegen. Die Berge sind nämlich selbst zum Überspringen viel zu hoch.

Wer Überraschungen liebt, sollte sich auf die Felder mit den Fragezeichen konzentrieren. Meistens erhält man dort Extraleben, Bonus-Punkte oder Bonus-Sprünge. Aber leider gibt es auch negative Überraschungen. So kann auch mal ein Gebiß auftauchen, das den Ball effektvoll zerschlampft. Die Bedeutung der einzelnen Felder mit Fragezeichen bleibt von Spiel zu Spiel gleich, so daß man sich merken kann, wo Gutes und wo Böses lauert.

Technisch wurde das Spiel ungewöhnlich programmiert: Man sieht die Spielfläche von oben, der Ball scheint aus dem Bildschirm heraus- und wieder hineinzuhüpfen. Auch das Scrolling wurde elegant gelöst: Der Untergrund scrollt wesentlich langsamer als die hoch über ihm schwebenden Plattformen.

PS: Bei der getesteten C 64-Version gibt es noch ein Bonus-Spiel namens »Metabolis«. (bs)

Unsere Meinung

Hätte ich meine Meinung über dieses Spiel vor einigen Monaten abgeben müssen, wäre da locker ein zufriedenes Grinsen zustande gekommen.

Die ersten Spielrunden mit Bounder sind unheimlich faszinierend. Idee, Grafik und Musik Bounder sind am Anfang auch ganz toll. Man gerät als Tester also sehr leicht in Versuchung, sehr hohe Noten zu vergeben.

Aber als ich für das Sonderheft den Kasten schreiben sollte, sah ich mir Bounder nochmal genauer an: Ich kam gerade bis zum dritten Bild, dann war mein Ballvorrat erschöpft. Mit Hilfe des Cheat-Modus (siehe Hallo Freaks!) habe ich mir dann mal die darauffolgenden Level angesehen. Das Ergebnis: Bounder wird ab dem fünften oder sechsten Bild absolut unspielbar. Teilweise ist es unmöglich, auch nur drei oder vier Sprünge zu machen, ohne gegen irgend etwas dagegenzuknallen. Das hat mich derart demotiviert, daß ich mir Bounder danach nie wieder angesehen habe. Was nützen die zehn schönsten Level, wenn man noch nicht einmal den fünften erreichen kann?

Wer allerdings einen wirklich harten Spielebrocken sucht und auch vor dem Gebrauch des Cheat-Modus nicht halt macht, könnte mit Bounder zufrieden sein. (bs)



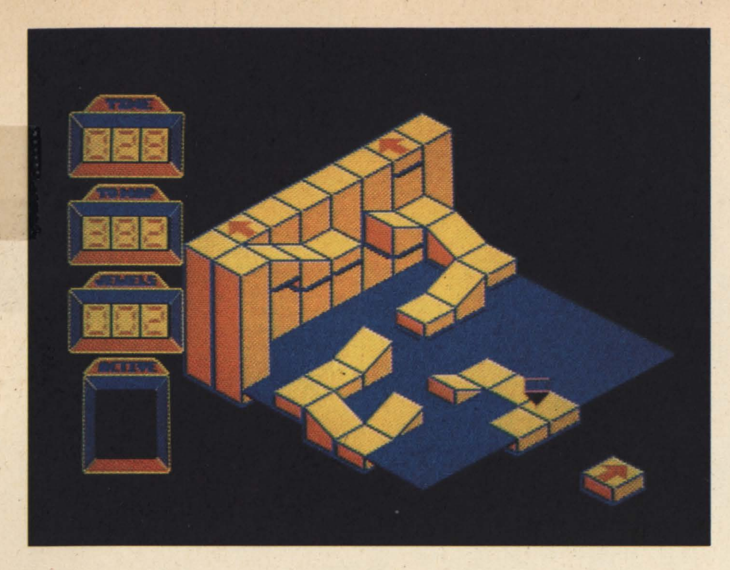
Unsere Meinung

Boing, Boing und nochmals Boing! Selten hat so ein drolliges Spiel wie Bounder den Monitor unseres Redaktions-C 64 unsicher gemacht. Auf die Idee, einen Tennisball 2000 Meter über der Erde auf Plattformen hüpfen zu lassen, muß man erst einmal kommen. Die Ausführung ist gut gelungen. Durch verschiedene Scrolling-Ebenen entsteht ein guter 3D-Effekt und der Ball hüpft toll animiert von Feld zu Feld. Die zahlreichen Killer-Sprites sind durch die Bank originell, wenn auch mitunter etwas klobig.

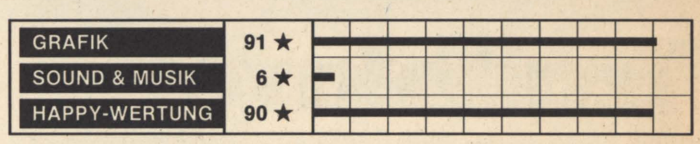
Dank der verrückten Spielidee und der 2D-Perspektive – man sieht alles von oben – verfängt man sich in einem ganz neuen, prickelnden Spielgefühl, das sich wohltuend von dem der üblichen Plattformspiele abhebt.

Die Titelmusik ist spritzig und ein garantierter Ohrwurm. Aber warum um alles in der Welt ruft das nette Spiel dann nicht mehr Begeisterung bei mir hervor? Nun (Räusper!), etwa nach dem ersten Viertel des dritten Levels wird das Spiel schwer. Sehr schwer. Ausgesprochen schwer. Meiner Meinung nach sogar fast unspielbar. Für Normalsterbliche wird das Programm dann etwas frustrierend, denn man hat kaum die Chance, alle zehn Strecken zu sehen.

(hl)



Spindizzy



GRAFIK	91 ★
SOUND & MUSIK	6 ★
HAPPY-WERTUNG	90 ★

Ein Alptraum in 3D - Eine neue Welt, die aus knapp 400 Ebenen besteht, muß unter Zeitdruck komplett kartographiert werden.

C 64 (Schneider, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Die Wissenschaftler der »Firma« haben eine neue Dimension entdeckt. Das einzige, was sie dort finden konnten, ist eine seltsam eckige Welt, die im leeren Raum zu schweben scheint. Jetzt benötigt man eine genaue Karte dieser Welt. Also bekommen Sie, der technische Junior-Assistenten-Gehilfe der Abteilung »Kartographie«, den Auftrag, die Welt per Fernsteuerung und einem kleinen Fahrzeug zu erforschen. Da das Ganze im Auftrag der Regierung geschieht, ist das Geld und somit die Zeit für das Forschungsprojekt knapp. Allerdings werden Ihnen für jede neue Entdeckung und für eingesammelte Wertgegenstände weitere Mittel zur Verfügung gestellt, die Sie gleich in Form von zusätzlicher Zeit gutgeschrieben kriegen.

Natürlich bekommen Sie eines der ältesten Forschungsfahrzeuge: »Gerald«, so sein Spitzname, sieht aus wie eine auf den Kopf gestellte Pyramide und ist durch seinen Zentrifugal-Antrieb nicht gerade einfach zu steuern. Sollten Sie Gerald verlieren, wenn er beispielsweise über den Rand der Welt hinausfährt und -fällt, muß ein neuer dorthin gebeamt werden, was einiges der bewilligten Mittel schluckt.

Daß die Expedition nicht zu einfach wird, dafür sorgen eine Menge von Hindernissen. Treppen, Schanzen, Brücken, Laufstege, Einbahnstraßen, Schalter, Lifte, Rampen, Eisflächen, Seen, Trampoline und nicht zuletzt gefährliche »Einwohner« bestimmen die Szene.

Sehr interessant ist das Lift-System dieser Welt, das Sie nicht nur vor Geschicklichkeits- sondern auch vor logische Probleme stellt. Viele Ecken der Welt sind nur per Lift erreichbar. Jeder Lift hat mindestens einen im Boden eingelassenen Schalter, mit dem er aktiviert werden kann. Manche Lifte fahren dann andauernd rauf und runter, andere machen nur eine Tour, um sich dann wieder selbst abzuschalten.

Dummerweise können immer nur zwei Lifte gleichzeitig aktiviert sein. Erschwerend kommt hinzu, daß ein Lift nicht notwendigerweise im selben Raum den zugehörigen Schalter hat.

Aber Schalter sind nicht nur für Lifte da: Manche lösen auch völlig andere Aktionen aus, indem sie beispielsweise Brükken bauen oder Sperren errichten.

Spindizzy hat übrigens einen recht pfiffigen Zwei-Spieler-Modus, bei dem ein Spieler die Links-Rechts-, der andere die Oben-Unten-Steuerung von Gerald übernimmt. (bs)



Unsere Meinung

Was für ein Spiel! Super-Grafik, viele Screens, wahnsinnig schwer und doch total fesselnd!

Damit ich mir mal einen guten Eindruck vom Spiel machen konnte, besorgte ich mir vom Autoren den Cheat-Modus (siehe »Hallo Freaks«), bei dem man unbegrenzte Zeit spielen kann. Nach etwa anderthalb Stunden war ich erst durch ein gutes Drittel der Screens gelangt!

Ohne ständige Notizen und Karten wird man bei Spindizzy nie sehr weit kommen. Das Schalter-System gibt wirklich ein paar harte Nüsse zum Knacken auf, und wenn man nicht gehörig aufpaßt, landet man in einer Sackgasse, aus der es kein Entkommen mehr gibt.

Nur mit guten Freunden sollte man sich an den unheimlich schweren Zwei-Spieler-Modus wagen. Wenn sich die Spieler nicht einwandfrei verstehen und gut absprechen, ist das Spiel innerhalb von Sekunden zu Ende!

Beinahe hätte ich vergessen, die exzellente Grafik zu erwähnen. Besser geht es auf dem C 64 (rechts) und Schneider (links) wohl kaum noch.

Spindizzy ist für jedermann, der mehr als eine Stunde mit einem Spiel verbringen möchte und auf Geschicklichkeit wie Logik gleichermaßen Wert legt, ein klares Muß. (bs)



Unsere Meinung

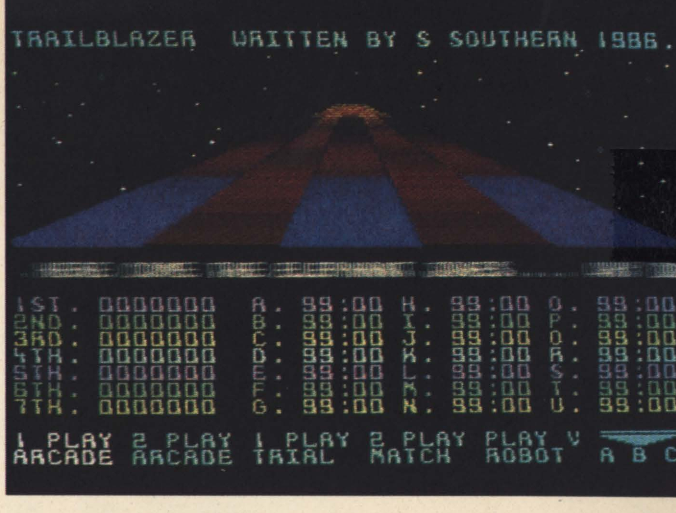
Als Spindizzy letztes Frühjahr auf unserem Schreibtisch landete, war die Begeisterung groß. Es war das erste Programm, das 3D-Grafik im »Marble Madness«-Stil hatte und zudem ein eigenständiges Spielprinzip bot.

Allein schon wegen der tollen Grafik macht es einen Heidenspaß, Gerald durch die 3D-Welt von Spindizzy zu steuern. Die Wirkung wird noch durch die tolle Idee verstärkt, daß man zwischen vier Blickrichtungen wählen kann. Mit Ausnahme weniger Verbindungsstücke gleicht kein Bild dem anderen. Programmierer Paul Shirley hat zudem für etwas Denkfutter gesorgt. Die zahlreichen Puzzles, die im Programm versteckt sind, dürften jeden Spieler reizen.

Die Motivation ist unterm Strich natürlich sehr hoch. Wenn man glaubt, weit herum gekommen zu sein, genügt ein Blick auf die Karte, um wieder auf dem Boden der Tatsachen zu landen. Spindizzy ist ungeheuer komplex und man fragt sich wirklich, wie der gute Paul so viel in den Arbeitsspeicher quetschen konnte.

Der Sound kommt dabei etwas zu kurz. Außer dem einen oder anderen »Blip!« tut sich akustisch nichts. Aber lieber ein gutes Spiel mit wenig Sound-Mätzchen als eine tolle Hintergrundmusik zu einem erbärmlichen Spiel. (hl)





Trailblazer

GRAFIK	83 ★
SOUND & MUSIK	62 ★
HAPPY-WERTUNG	86 ★

C 64 (C16, Schneider, Spectrum, MSX)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Ganz schön balla-balla: Zwei Fußbälle hüpfen über tückische 3D-Strecken. Wer am besten springt, gewinnt.

Bei diesem Spiel müssen Sie garantiert keine 120seitige Anleitung durchlesen, denn die Aufgabe bei »Trailblazer« ist denkbar einfach: Sie steuern lediglich einen Ball, der auf Feuerknopfdruck hin hüpft, möglichst schnell ans Ziel. Eine derart simple Handlung ist ein wahrer Hochgenuß nach all den opulenten Weltraum-Dramen und üppigen Fantasy-Stories, die uns die Software-Branche bisher beschert hat.

Jede der 21 Strecken besteht aus zahllosen Farbfeldern, die in 3D-Grafik auf Sie zugerauscht kommen. Die Farbfelder sehen nicht nur nett aus, sie haben auch ihre besonderen Tücken.

Je nachdem, auf welche Farbe der Ball hüpft, passiert mit ihm alles mögliche. Er kann mit einem Mordstempo beschleunigen, wird unsanft gebremst, springt besonders weit oder versinkt sogar in einem schwarzen Loch, was besonders viel wertvolle Zeit kostet. Am verrücktesten sind die Zonen mit hellblauen Feldern. Hier bewirken nämlich alle Joystick-Funktionen das Gegenteil.

Trailblazer bietet zwei Varianten: Man kann auf Punktejagd gehen und muß versuchen, jede Strecke innerhalb einer bestimmten Zeit zu schaffen, sonst qualifiziert man sich nicht für den nächsten Kurs. Je schneller man ankommt, desto besser. Die verbliebene Zeit wird am Ziel zur Punktzahl addiert.

Oder aber man versucht sich im sportlichen Wettkampf. Für einen kompletten Durchgang wählt man drei beliebige Strecken aus, die der Reihe nach gemeistert werden müssen. Wer am Ende die beste Gesamtzeit hat, gewinnt.

Die C 64-Version arbeitet mit einem gesplitteten Bildschirm. Das bedeutet, daß zwei Spieler wirklich simultan gleichzeitig gegeneinander antreten können. Im oberen Bildschirm-Fenster sieht Spieler 1 seinen Ball und im unteren Fenster hüpft Spieler 2 durch die Gegend. Das erhöht den Spielwitz bei einem Wettkampf zu zweit natürlich besonders. Aber auch ohne menschlichen Partner kommt man in den Genuß des Simultanmodus: Der Computer springt gerne als Gegner ein und wird Ihnen das Leben recht schwer machen, denn er spielt wirklich nicht schlecht.

Das Programm merkt sich die besten Streckenzeiten und die höchsten Punktzahlen, so daß alle Voraussetzungen für spannende Wettkämpfe gegeben sind. Man kann diese Bestleistungen allerdings nicht speichern. (hl)



Unsere Meinung

Gut gemachte Simultanspiele gehören seit jeher zu den Favoriten der Computerspiel-Geschichte. Ich darf nur an Evergreens wie das Autorennen »Pitstop II« oder das futuristische Sportspiel »Ballblazer« erinnern.

Bei der C 64-Version von Trailblazer sind die Programmierer ähnliche Wege gegangen. Das Spiel ist zwar recht simpel, macht aber wegen der schnellen, farbenfrohen Grafik viel Spaß. Daß man zu zweit gleichzeitig spielen kann, ist das vielzitierte Tüpfelchen auf dem »i«.

Leider war die C 64-Version die einzig fertige Umsetzung, die uns bei Redaktionsschluß vorlag. Besitzer von anderen Computern sollten vor dem Kauf erst nachfragen, ob bei den anderen Versionen ebenfalls ein Simultan-Spiel möglich ist.

Wenn man »nur« alleine spielen kann, kratzt das zwar merklich am Unterhaltungswert, aber das Programm kann auch so überzeugen. Vom ersten Durchgang an ist man vom Trailblazer-Fieber gepackt und kann sich auf den verschiedensten Strecken tummeln. Dazu kommt der recht faire Preis für alle Versionen.

Was mir noch zum großen Glück fehlt, ist lediglich ein Editor, mit dem man sich eigene Kurse zusammenbauen kann. (hl)



Unsere Meinung

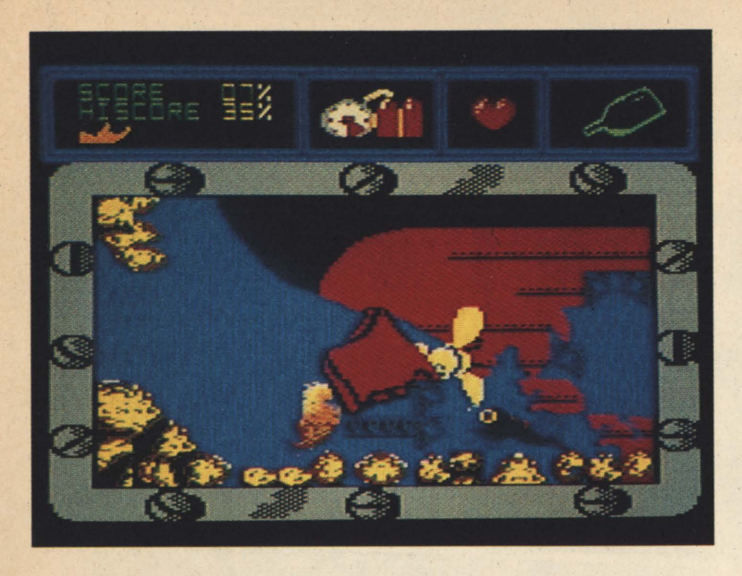
Hoppla, was haben wir denn da: Eine Mischung aus »Ballblazer« und »Bounder«, die durch eine Menge Spielwitz und Abwechslung überzeugen kann. Obwohl einige Elemente aus den beiden genannten Spielen übernommen wurden, bietet Trailblazer genug Eigenständiges, um den Kauf zu rechtfertigen.

Eine Runde Trailblazer zu zweit hat fast denselben Effekt wie eine Runde Ballblazer oder Marble Madness: Man spielt noch eine und noch eine und noch eine...

Die Grafik von Trailblazer ist wirklich sehr simpel, aber unheimlich effektvoll. Ein paar farbige Rechtecke, zwei Sprites, die noch nicht einmal besonders toll aussehen; das war's dann schon. Aber dafür ist die Grafik rasend schnell (ein Meisterwerk des Rasterinterrupts) und reißt die Spieler förmlich mit. Der dreidimensionale Effekt kommt voll rüber.

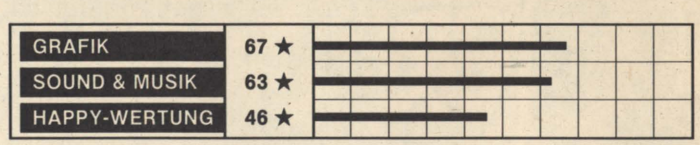
Die 23 Strecken sind zwar alle recht schwierig, die ersten aber auch für einen Anfänger durchaus im Rahmen des Möglichen.

Am meisten Spaß macht Trailblazer – wie sollte es anders sein – zu zweit. Aber auch wenn Sie alleine ein wenig üben wollen, ist für Spannung gesorgt. Mir gefällt besonders, daß ich auch mal ohne Computer-Gegner spielen kann, wenn mir nach einer echten Solo-Runde gelüstet. (bs)





Mermaid Madness



GRAFIK	67 ★	
SOUND & MUSIK	63 ★	
HAPPY-WERTUNG	46 ★	

C 64 (Schneider, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Ein Taucher will seinem Hobby nachgehen, und sieht sich unvermittelt den Liebesschwüren einer Seejungfrau ausgesetzt. Wo die Liebe hinfällt...

Die Welt ist voller merkwürdiger Gestalten. In Höhlen lauern Orcs, in den Großstädten treiben Außerirdische ihr Unwesen und auf entlegenen Inseln versucht ein verrückter Wissenschaftler die Weltherrschaft an sich zu reißen. Selbst an den Stränden im sonnigen Süden ist man vor merkwürdigen Zeitgenossen nicht sicher.

Der Hobby-Taucher Gordon war gerade auf dem Weg vom Hotel an den Strand, als eine Dame ihn erblickte. Sie hört auf den lieblichen Namen Myrtle und ist imposante 112 Jahre alt: eine Meerjungfrau mit zwei Zentner Lebendgewicht.

Die Schönheit aus den Fluten verliebt sich also in Gordon, der zwar nicht der Hellste ist, aber instinktiv die richtige Entscheidung trifft, als er 100 Kilo Meerjungfrau auf sich zustürmen sieht: Er flüchtet.

An dieser Stelle beginnt auch das Spiel. Man sieht Gordon in Panik ins Wasser springen und nimmt dann in der Rolle von Myrtle die Verfolgung auf. Das bleibt Gordon natürlich nicht verborgen, denn Myrtles Sprung ins Wasser dürfte eine ähnliche Wirkung wie der Stapellauf der Titanic gehabt haben. Gordon versteckt sich ängstlich auf dem Meeresboden. Eines hat er dabei nicht bedacht: Irgendwann geht sein Sauerstoffvorrat zu Ende, und er muß auftauchen. Doch vor die Wahl gestellt, als Wasserleiche zu enden, oder als Ehegatte die nächsten 50 Jahre mit Myrtle zu verbringen, entschließt er sich zum Heldentod.

Das kann Myrtle aus mehreren Gründen nicht zulassen und macht sich verstärkt auf die Suche. Sie schwimmt durch verschiedene Bilder, um einen Weg zu Gordon zu finden, der sich unter dem Wrack eines gesunkenen Schiffes versteckt hält. Wenn Myrtle aus einem Bild herausschwimmt, wird zum nächsten umgeschaltet. Ihren guten Vorsatz, zum Lebensretter zu werden, erschweren die anderen Meeresbewohner, denn die verschiedensten Tierchen zehren an ihrer Lebensenergie. Aber Myrtle kann ihre Energie wieder auffrischen, indem sie Flaschen aufsammelt, die überall herumliegen. Ein Schluck Guiness, und sie fühlt sich gleich besser. Aber Sie muß sich ganz schön beeilen, durch das Höhlenlabyrinth zu schwimmen, um Gordon glücklich in Sicherheit zu bringen. (gn)



Unsere Meinung

Electric Dreams nennt dieses Spiel einen »Arcade Commedy«, zu gut Deutsch ein humoriges Geschicklichkeitsspiel. Doch das einzige was mich erheitern konnte, war die Hintergrundstory. Das Spiel überzeugt mich weder grafisch, noch durch seinen Spielwitz. Die erste Entäuschung sind die Bilderwechsel. Da wird einfach umgeschaltet, als ob die hohe Kunst des Scrollings nie erfunden worden wäre.

Das Spiel selbst ist auch nicht gerade originell. Man steuert die beleibte Dame durch Bilder, sammelt Flaschen auf und überläßt den agressiven Seepferdchen die Vorfahrt. Ansonsten passiert nicht viel. Man schwimmt, weicht aus, sammelt einen Gegenstand auf, schwimmt weiter, nimmt eine Flasche Bier, schwimmt leicht angeheitert weiter und überlegt sich derweil, ob man mit der Zeit nichts besseres anfangen könnte. Wär da nicht die hübsche Musik und die netten Soundeffekte, würde man recht schnell vor dem Monitor einnicken.

Nun gibt es aber Fans von Action-Adventures, die schon vor ganz anderen Programmen Nächte verbracht haben. Sie werden von Mermaid Madness sicherlich begeistert sein, denn man kann stundenlang ausweichen und knobeln, bis der gute Gordon endlich einmal gerettet ist. (gn)



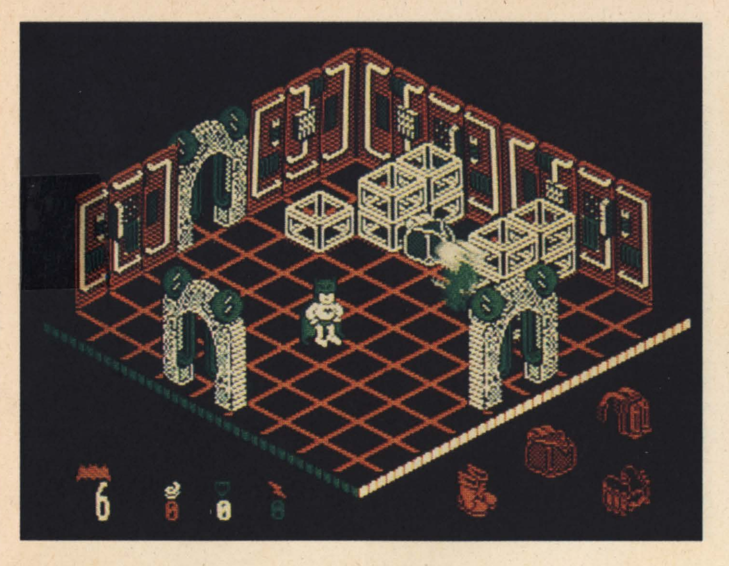
Unsere Meinung

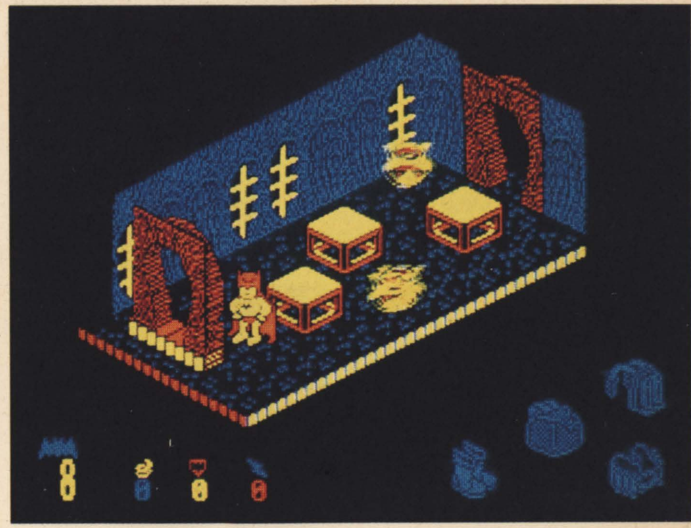
1986 wird wohl als das Jahr der Action- und Arcade-Adventures in die Geschichte eingehen. Zum Jahresende zeichnet sich (zum Glück) mit den zahllosen Umsetzungen von Spielautomaten ein neuer Trend zum Actionspiel ab.

Mermaid Madness ist spielerisch ein ganz typisches Arcade-Adventure. Eine Spielfigur sucht Gegenstände. Das Originellste an dem Spiel sind die leicht verrückte Hintergrundstory und die Anfangssequenz, in der der Taucher vor der Meeresjungfrau flüchtet.

Damit hat das Vergnügen ein jähes Ende. Was jetzt kommt, ist nämlich kalter Kaffee. Mermaid Madness ist gar nicht mal schlecht gemacht, aber in vielerlei Hinsicht so durchschnittlich, daß es schon wieder schlecht ist. Verzweifelt sucht man nach Spielelementen, die längerfristig motivieren.

Das Programm ist am ehesten noch Einsteigern zu empfehlen, die mit diesem Spiel-Genre noch keine große Erfahrung haben. Es gibt aber einige Action-Adventures, die preiswerter und interessanter sind. Unter dem Strich kommt Mermaid Madness wohl nur für Leute in Frage, die an der drolligen Handlung einen Narren gefressen haben. Ansonsten gilt das Fazit: Unter Wasser nichts Neues... (hl





Batman

GRAFIK	91 ★	
SOUND & MUSIK	67 ★	
HAPPY-WERTUNG	82 ★	

Harte Zeiten für Robin, der von zwei Schurken gekidnappt wurde. Doch Rettung naht: Batman ist schon unterwegs.

Schneider (C64, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Es ist Superhelden-Zeit: Batman, der tapfere Comic-Star mit dem Fledermaus-Look, liegt auch in Software-Form vor! Der edle Recke ist auf der Suche nach Robin, seinem treuen Gefährten, der von Batmans Erzfeinden Joker und Riddler gekidnappt wurde. Der arme Robin schmachtet jetzt in den Batcaves vor sich hin.

Um ihn zu retten, muß Batman die sieben Teile seines Batcraft-Autos suchen und zusammenfügen. Doch vor den Autoteilen müssen noch vier wichtige Ausrüstungsgegenstände gefunden werden: Batboots (Stiefel, mit denen Batman weit springen kann), Batbelt (Gürtel, der die Fallgeschwindigkeit bremst), Batbag (Tasche, um Gegenstände einzusammeln) und Bat-Thruster (Turbinen, um die Fallrichtung zu beeinflussen).

Die Suche nach dem ganzen Kram findet in zirka 150 Räumen statt, die auf neun Etagen verteilt sind – Kartografieren empfohlen! Bei der Suche nach den Batcraft- und Ausrüstungsteilen machen die obligatorischen Bösewichter in Form von ausgefallenen Sprites die Gegend unsicher. Diese Schurken kosten bei Berührung je eines von insgesamt neun Leben.

Das Aufsammeln von Batman-Symbolen (Batpills) verleiht unserem Helden Superkräfte, mit denen er eine bestimmte Zeitlang schneller laufen, weiter springen, unverwundbar werden oder sogar ein Extraleben erhalten kann. Während der Wirkungsdauer sollte man sich vor den Neutralizers hüten: Sammelt Batman einen auf, verliert er die Superkräfte, die ihm die Batpill verliehen hatte.

In der linken unteren Bildschirmecke wird stets angezeigt, wieviele Leben Batman in Reserve hat und wie lange die Wirkung einer Batpill noch anhält. Diese Spanne kann zeitlich begrenzt sein, sich aber auch auf eine bestimmte Anzahl von Schritten beziehen.

Damit das Spiel nicht zu frustrierend wird, liegen an einigen Stellen sogenannte Bat-Signals. Wenn unser Held so ein Symbol berührt, merkt sich das Programm den aktuellen Spielstand. Wenn alle Leben verloren gehen, muß Batman dann nicht wieder ganz von vorne beginnen sondern er startet dort wieder, wo er das letzte Bat-Signal aufgesammelt hat. Das ist die einzige Möglichkeit, zumindest vorübergehend einen Spielstand zu speichern. Wenn man den Computer ausschaltet, hilft auch diese »Gedächtnisstütze« nichts mehr. Zu einfach soll die Rettungsaktion schließlich auch nicht werden. (hl)



Unsere Meinung

Ich sollte vielleicht nicht verschweigen, daß ich eigentlich kein Fan von diesen 3D-Action-Adventures bin. Seit »Knight Lore« gab es Dutzende von Spielen in dieser Richtung, die sich oft wie ein Ei dem anderen ähneln. Die Meister des Selbstplagiats sind die Herren von Ultimate, die mit »Alien 8« und »Pentagram« Spiele ablieferten, die sich im wesentlichen nur im Namen voneinander unterscheiden.

Bei Batman bekommt man aber sogar mich freiwillig an den Joystick, was vor allem an der starken Grafik liegt. Es ist unglaublich, was die Programmierer in den Computer gepackt haben: Über 100 farbenfrohe, detailreiche Bilder mit zahlreichen gut animierten Sprites. Der Titelheld ist besonders gut gelungen: Er tippelt drollig über den Bildschirm, und sein Cape flattert sogar im Wind. Der Software-»Batman« wirkt eher knuddelig als heldenhaft, was der Atmosphäre keinen Abbruch tut.

Ein besonderes Lob gilt dem hohen Spielwert. »Batman« ist nicht zu frustrierend und man kommt auch viel herum, ohne ein Ober-Crack zu sein. Für meinen Geschmack ist das Spiel sogar das beste Action-Adventure des Jahres. Wer's nicht glaubt, möge es sich unbedingt einmal ansehen. (hl)

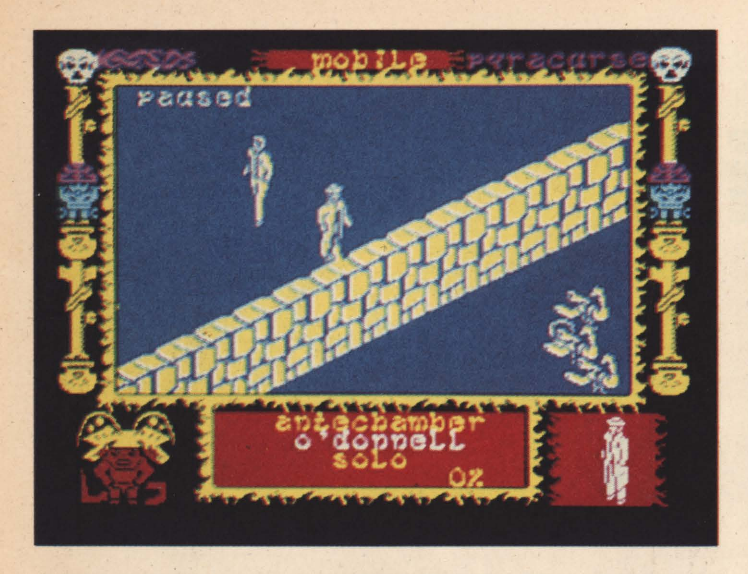


Unsere Meinung

Ich kenne Batman noch aus meinen Kindertagen, als ich mit Vorliebe die Comics von ihm und seinem Kollegen Superman verschlungen habe. Deswegen setzte ich hohe Erwartungen in das Batman-Computerspiel. Ein dreidimensionales Action-Adventure hat meiner Ansicht nach recht wenig mit Batman zu tun. Die Spielfigur sieht eher wie eine Parodie auf den Superhelden aus: Klein und etwas dicklich. Die Gegner, die durch sein Labyrinth streifen, stammen größtenteils nicht aus den Batman-Comics. Und auch die Gegenstände, nach denen Batman sucht, stehen nur teilweise mit dem Original in Verbindung.

Das Spiel an sich ist dann aber ganz gut. Obwohl die Flut von 3D-Action-Adventures bei mir schon eine Art Abneigung gegen diesen Spieletyp hervorruft, ist Batman einer der besseren Vertreter dieses Genres und gefällt mir recht gut. Die Grafik ist bei der Schneider-Version wirklich toll, da sie mit sehr hoher Auflösung und effektvoll eingesetzten Farben arbeitet.

Batman ist recht komplex und verquickt Rätsel und Action sehr gut miteinander. Hätte Ocean das Spiel mit ein paar anderen Softsprites und einem anderen Namen herausgebracht, wäre es dem Kunden gegenüber wesentlich fairer gewesen. (bs)



Pyracurse

GRAFIK	83 ★	
SOUND & MUSIK	60 ★	
HAPPY-WERTUNG	77 ★	

Spectrum
35 Mark (Kassette)

Gleich mit vier Personen geht es in einen verwunschenen Tempel in Südamerika. Dort schmachtet ein Archäologe und wartet auf Rettung.

In den frühen dreißiger Jahren waren Entdeckungsreisen bei Forschern recht beliebt. Konnte man doch so einerseits den Wissensdurst stillen, andererseits sehr schnell in die Schlagzeilen von Zeitungen kommen, wenn man nur einige aufregende Reise-Geschichten zu erzählen hatte.

Der Archäologe Sir Pericles Pemberton-Smythe war allerdings weniger hinter Schlagzeilen her, als er auf eine ausgedehnte Forschungsreise in den Dschungel Südamerikas verschwand. Die Schlagzeilen bekam er trotzdem, denn er tauchte nicht wieder auf.

Das erschütterte seine liebreizende Tochter namens Daphne (die zu Hause geblieben war) sehr. Sie setzte nun alles daran, nach ihrem Vater zu suchen. Auf ihrer Suche wollte sie aber nur eine Person begleiten: Professor Roger Kite, ihr Verlobter. Nach langem Drängen und der Vergabe der Exklusiv-Rechte an der Story konnte Sie schließlich noch den Reporter Patrick »Legless« O'Donnell als dritten Mitreisenden für sich gewinnen.

Die Rettungsexpedition geht zum letzten bekannten Aufenthaltsort von Sir Pericles: dem Grabmal der Tochter von Xipe Totec, angeblich ein unsterblicher Gott. Die Legenden um Xipe Totec sagen, daß er um seine Unsterblichkeit zu erhalten, regelmäßig ein Elexier aus Menschenblut trinken muß.

Das Spiel beginnt, wenn die drei Personen vor dem Grabmal stehen. Inzwischen ist noch ein vierter zu ihnen hinzugestossen: Frozbie, ein kleiner streunender Hund.

Der Spieler hat nun über ein ausgetüfteltes Menü-System alle vier Charaktere zu steuern, um die Rätsel und Gefahren im Grabmal zu überwinden. Natürlich kann immer nur eine Person gesteuert werden, aber die anderen können Sie anweisen, der einen zu folgen. Erhalten die Charaktere keine Kommandos, entwickeln sie ein Eigenleben und streifen auf eigene Faust durchs Gelände.

Jeder Charakter hat seine Spezialitäten: Legless O'Donnell ist beispielsweise sehr stark und für Kämpfe geeignet; Daphne ist recht scharfsinnig und findet sehr oft Dinge, die andere übersehen; Professor Kite kann gut mit Gegenständen umgehen; Frozbie schließlich buddelt gerne mal und kann auch durch kleine Passagen hindurchschlüpfen.

Auf den Spieler warten einige Überraschungen: Was beispielsweise macht ein intelligenter Roboter in einem uralten Grabmal? (bs)



Unsere Meinung

3D-Action-Adventures gibt es, gerade für den Spectrum, wie Sand am Meer. Seit Ultimate vor einigen Jahren mit »Knight Lore« und »Alien 8« ein Spiele-Genre zu höchsten Höhen geführt hatte, haben viele Firmen nichts anderes zu tun, als immer mehr dieser damals sehr erfolgreichen Spiele zu produzieren. Die meisten Programme, die dabei produziert werden, sind absoluter Mist. Ich habe längst den Spaß daran verloren, durch die Gegend zu laufen und Gegenstände einzusammeln und zu benutzen.

Aber dann sind unsere britischen Kollegen auf Pyracurse gestoßen, dem sie seitenlange Testberichte widmeten und Bestnoten vergaben. Denn obwohl man auf den ersten Blick an ein weiteres 3D-Action-Adventure denkt, ist Pyracurse ein faszinierendes 3D-Action-Adventure-Strategie-Rollen-Spiel.

Ein Hauch von künstlicher Intelligenz weht, wenn die Charaktere alleine durch die Gegend streifen.

Am meisten beeindruckt hat mich aber, daß trotzdem noch eine tolle Grafik mit viel Animation und Scrolling in die Spectrum-Version gepackt wurde.

Tja, da es für den Spectrum Rollenspiele wie »Bard's Tale« nicht gibt, ist Pyracurse mit Sicherheit meine Kaufempfehlung. (bs)



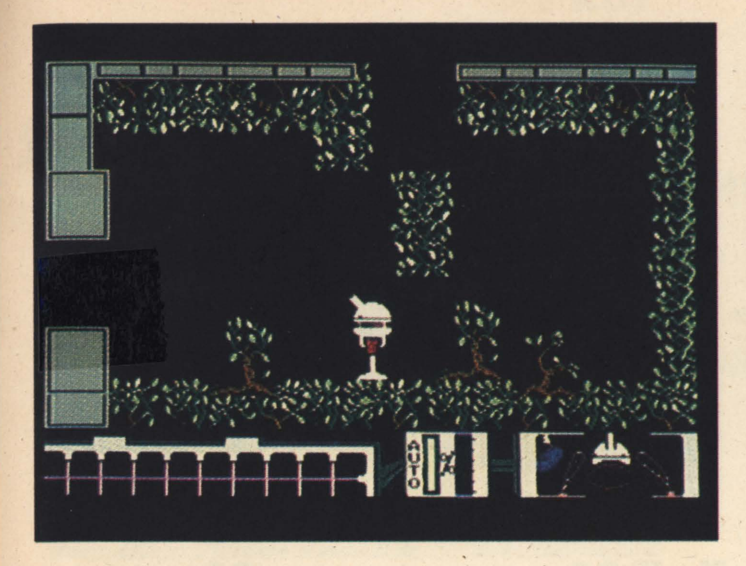
Unsere Meinung

Für Spectrum-Besitzer dürfte Pyracurse der abschließende Höhepunkt der Action-Adventure-Welle sein. In diesem reichlich abgenutzten Genre hat man in den letzten Monaten ja fast alles gesehen – vom respektablen Construction Set für 10 Mark (»Molecule Man«) bis zum schamlosen Selbstplagiat (»Pentagram«).

Pyracurse von Hewson ist für alle Freunde dieses Spiel-Genres eine Herausforderung. Grafisch elegant gemacht (Scrolling und Animation kommen bei unseren Fotos leider nicht so gut rüber) und mit ein paar Leckerbissen beim Spielprinzip ist es ein Fest für Joystick-Tüftler.

Die Tatsache, daß man für vier Spielfiguren verantwortlich ist, erhöht Schwierigkeit und Spielreiz. Mitunter kann es sogar etwas nervig werden, wenn man ständig eigenwillige Spiel-Charaktere wie den Professor suchen muß.

Bei mir persönlich hält sich die Begeisterung etwas in Grenzen, weil mir das ganze etwas zu mühsam ist. Ich ziehe lieber gleich ein richtiges Rollenspiel vor, wenn es etwas Anspruchsvolles sein soll. Wer viel Spiel für sein Geld will und etwas Geduld hat, ist mit dieser Spectrum-Spezialität aber gut bedient. (hl)



Arac

GRAFIK	72 ★	
SOUND & MUSIK	10 ★	
HAPPY-WERTUNG	68 ★	

Ein kleiner Roboter macht sich auf den Weg, einen allzu heißen Reaktor abzuschalten. Dabei helfen ihm allerlei seltsame Wesen.

C 64
35 Mark (Kassette)

Arac ist ein kleiner Droide mit einer fest definierten Aufgabe: Er muß innerhalb von dreißig Minuten einen Reaktor ausschalten, da es sonst zu einer Kettenreaktion kommt. Dazu ist Arac aber nicht so ohne weiteres in der Lage.

Damit er überhaupt in die Nähe des Reaktors gelangt, muß er die nötigen Einzelteile finden, um sich in einen vollständigen Arachnidroiden verwandeln zu können. Aber auch das reicht noch nicht aus. Arac muß außerdem einige Exemplare der heimischen Tierwelt einfangen, die ihn durch ihre Fähigkeiten unterstützen können.

Zu Beginn kann Arac nur durch die Gegend fahren, springen und ein Netz verschießen. Mit diesem Netz lassen sich dann viele der Bewohner der unterirdischen Höhlen einfangen. Hat er alle drei Ersatzteile eingesammelt, kann er sich jederzeit in den Arachnidroiden verwandeln. Dieser bewegt sich ähnlich einer Spinne und feuert kein Netz, sondern betäubende Energie-Entladungen ab. Der eigentliche Gag kommt aber noch: Der Arachnidroide kann die Schwerkraft umkehren und dann nach oben fallen, um an der Decke entlangzulaufen.

Es gibt fünf verschiedene Typen von Lebewesen in Aracs Welt:

Der »Malevolent Man of War«, ein quallenartiges Gebilde, tritt am häufigsten auf. Bei Berührung entzieht er Arac eine Menge Energie.

Der »Big Borer« ist ein Wesen, das sich am liebsten in Wänden versteckt und nur seine gewaltigen Kiefer herausstreckt.

Der »Ray« ist ein recht eigensinniger Vogel, der eigentlich nur in Ruhe gelassen werden will. Er kann aber dem Arachnidroiden bei der Energiebeschaffung nützlich sein und stört außerdem das Radar der Sicherheitseinrichtungen des Reaktors.

Der »Rock Hopper« ist ein putziges kleines Wesen, das sich beim Einsatz gegen die »Faust« verwenden läßt.

Die insektenähnlichen »Stinger« haben schließlich die Fähigkeit, Arac mehrere Meter hoch springen zu lassen. Auch sie können Arac bei Berührung Energie entziehen.

Neben diesen hilfreichen Gesellen gibt es aber noch einige weniger freundlich gesinnte Wesen. Da wären zuerst die Guards zu nennen, die wie wild um sich schießen. Weiterhin versuchen Laser-Sperren, Elektromagneten und die unheimliche »Faust« Arac an der Erfüllung seiner Mission zu hindern. Der Weg zum Reaktor führt durch 100 verschiedene Screens. (bs)



Unsere Meinung

Eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Staubsauger kann man der Hauptfigur dieses Spiels nicht absprechen. Arac sieht wirklich zu putzig aus, wenn er durch die Gegend rollert oder als Spinne an der Decke klebt. Auch manche seiner Gegner sind toll animiert.

Dafür sind die Hintergrundgrafiken recht armselig geraten, wie auch der Sound, der sich im wesentlichen auf Rauschen und Brummen beschränkt.

Sehr gut ist der Einfall, zwei verschiedene Versionen von Arac spielen zu können. In der Anfänger-Version muß Arac nicht nach den Ersatzteilen suchen und kann sich gleich mit dem Problemkind Reaktor herumschlagen.

Die Joystickbedienung ist etwas gewöhnungsbedürftig, hat aber viele Vorteile. Neben den normalen Bewegungen kann man auch ein Menü aufrufen oder sich die Spielzeit anzeigen lassen.

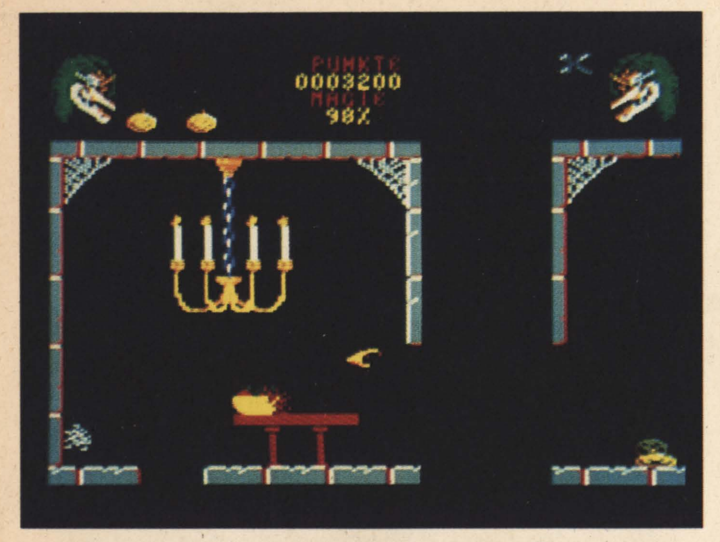
Im großen und ganzen könnte man Arac als Action-Adventure bezeichnen, doch ist mir das Spielprinzip etwas zu ungewöhnlich, um es unbedingt in diese Ecke drängen zu wollen. Ich würde es eher als Geschicklichkeitsspiel mit Adventure-Einschlag bezeichnen, das sicherlich mal einen Blick wert ist, wenn man vor der nächsten Software-Kauf-Entscheidung steht. (bs)

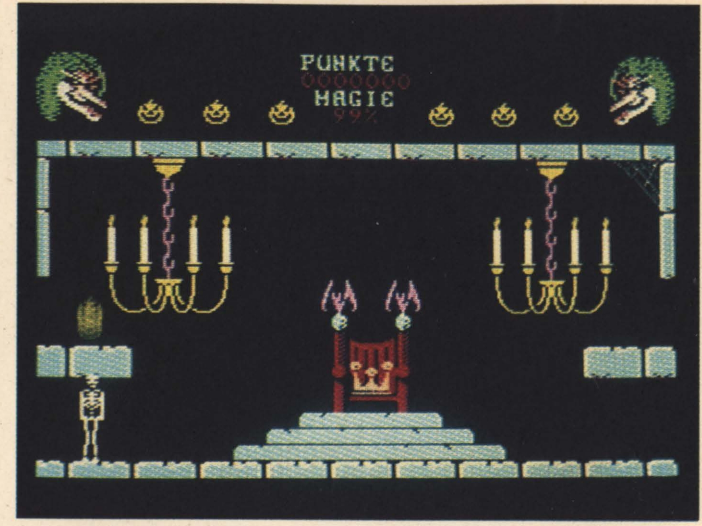


Unsere Meinung

Süß ist er ja, der kleine Droide Arac. Auf den ersten Blick hielt ich ihn für den kleinen Bruder von R2D2 aus »Star Wars«. Die Animation ist gut gelungen, und er trollt sich allerliebst durch die Gänge. Besonders die Bewegung mit den Spinnenfüßen ist hervorragend, und den Gag mit dem ungeduldigen Roboter – er beginnt nämlich auf der Stelle zu springen, wenn man eine Weile nichts tut – finde ich noch besser gemacht als bei »Boulder Dash«. Im Labyrinth treibt sich so manches seltsame Getier herum, von denen mich die knuddeligen »Rock Hoppers« sofort in ihren Bann gezogen haben. Wenn man sich Arac ansieht, kann es gefallen, aber wehe, wenn man es spielt. Anfangs freute ich mich noch über die intelligente Steuerung. Beim Springen hat man wirklich nachgedacht, und auch das Umschalten auf das Menü ist glänzend gelungen.

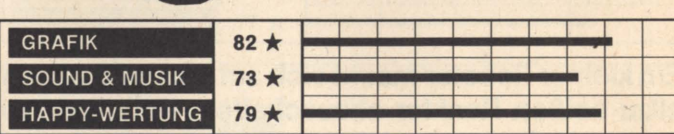
Da fuhr ich also durch schier endlose Gänge, schoß haufenweise Netze auf die lieben Tierchen, und merkte, wie ich langsam einschlief. Auf der verzweifelten Suche nach Abwechslung hielt ich noch einige Zeit durch, dann beendete ich das letzte Spiel. Ich habe auch nicht vor, Arac so schnell wieder anzufassen. Die Fans von Kombinationsspielen finden hier aber eine nette Alternative. (gn)





Der Kürbis schlägt zurück

Es brodelt in der Hexenküche, denn ein kleiner Kürbis mixt einen Trank, um die Hexe zu vernichten.



GRAFIK	82 ★	
SOUND & MUSIK	73 ★	
HAPPY-WERTUNG	79 ★	

C 64 (Schneider, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Es war einmal, vor ziemlich genau anderthalb Jahren, da trieb sich eine Hexe in vielen Computern herum. Sie war auf der Jagd nach dem großen Kürbis-König, der einen goldenen Besenstil hatte. Um an diesen heranzukommen, mixte sie aus sechs Zutaten einen Anti-Kürbis-Trank, mit dem sie nicht nur den Kürbis-König, sondern auch alle anderen Gemüse-Monster aus ihrem neuen Reich vertrieb. Diese Geschichte ist im Spiel »Hexenküche« erzählt worden.

Ein Jahr später entdeckten die Programmierer aber, daß ein kleiner Kürbis übriggeblieben war, dem sie prompt eine Fortsetzung widmeten: »Hexenküche II: Der Kürbis schlägt zurück«.

In der Zwischenzeit hat sich die Hexe verändert, die Macht des goldenen Besenstils hat sie böse und gemein werden lassen. Sie wies ihre Untertanen an, ihr mitten im Wald ein großes Schloß zu bauen. Dort wohnt sie seit einigen Wochen und hält ihren Schönheitsschlaf (den hat sie auch nötig).

Nun tritt der kleine Kürbis auf den Plan, der wiederum das Rezept für einen Anti-Hexen-Trank bei sich hat. Dieser brodelt im Keller des Hexenschlosses munter vor sich hin, eine einzige Zutat fehlt noch: Eine grüne Locke von den Haaren der Hexe. Also macht sich Bouncey, so der Name des Kürbis, auf den Weg, der schlafenden Hexe die Locke abzuschneiden.

Aber dieser Weg ist beschwerlich und mit Monstern und Hindernissen vieler Art gespickt. Die Berührung mit vielen dieser Gegner kostet wertvolle magische Energie, manche sind sogar tödlich. Doch wie jeder anständige Kürbis hat auch Bouncey sechs Leben. Damit es etwas leichter wird, sind im Schloß Energie-Kugeln verstreut. Wenn Bouncey eine solche aufsammelt, erhöht sich seine magische Energie auf 100 Prozent. Außerdem darf er dann mit Mini-Energie-Kugeln schießen, was ihn aber jedesmal ein Prozent seiner wertvollen Energie kostet.

Wie bewegt sich ein Kürbis durch ein Hexenschloß? Dumme Frage, er hüpft! Bouncey kennt drei verschiedene Sprünge: ein kleiner, bescheidener Boing, den etwas höheren Sproing und für größere Distanzen den Mega-Spradoing. Die Sprunghöhe wird über den Feuerknopf reguliert, um sich im Schloß fortzubewegen, muß Bouncey nach links und rechts hüpfen. Im Bild ist links die Schneider- und rechts die C 64-Version (bs)



Unsere Meinung

Ein tolles Spiel. Es ist zwar eines von vielen Arcade-Adventures, hat aber eine Menge eigener Ideen und viel schöne Grusel-Atmosphäre. Selbst wenn man den Vorgänger nicht gesehen hat, wird man die Fortsetzung mögen. Wer aber »Hexenküche« kennt, dem sei gesagt, daß der zweite Teil sogar noch besser ist.

Die Sprites, insbesondere Bouncey, sind toll gezeichnet und animiert. Die Einrichtung des Schlosses ist zwar recht karg, kann sich aber auf jeden Fall sehen lassen. Ebenso die Titelmelodie: Kurz, aber toll komponiert, schafft es eine Menge Atmosphäre, wie auch die einzelnen Effekte. Wenn Bouncey stirbt, stoßen die beiden Hexen am oberen Bildschirmrand ein hämisches Kichern aus, das man unbedingt gesehen und gehört haben muß.

Hexenküche II ist ein recht schweres Spiel, ich finde es aber wesentlich einfacher und spielbarer als Hexenküche, den Vorgänger. Man kann am Anfang schon ganz schön weit im Schloß herumkommen, aber um die Aufgabe zu lösen, ist eine Menge Arbeit notwendig.

Alles in allem halte ich dieses Kürbis-Spiel für eine runde Sache. Deswegen ein Grinsen nicht nur von den Hexen, sondern auch von mir.

(bs)



Unsere Meinung

Seien Sie kein Frosch – helfen Sie dem Kürbis! Dieses Programm hat mit seinem Helden Bouncey einen der niedlichsten Helden der Software-Geschichte. Der Kleine hoppelt hervorragend animiert durch das Schloß der bösen Hexe und erobert durch seinen drolligen Hüpf-Gang sofort alle Spieler-Herzen.

»Hexenküche II« bietet inhaltlich wenig Neues. Prinzipiell ist es nur eine Variante der üblichen Plattformspiele, aber eine besonders gute. 128 Räume sorgen für Abwechslung, die Suche nach sechs Gegenständen verheißt Komplexität, die Grafik ist sorgfältig gemacht und die Titelmusik vermittelt herrlich spukige Atmosphäre. Dazu kommen die spärlichen, aber guten und passenden Soundeffekte während des Spiels. Bounceys Hüpf-Manöver werden von Boings und Sproings (oder waren es Zoings und Doings?) wunderschön untermalt.

Bei »Hexenküche II« bin ich nicht nur von der C 64-Version begeistert. Die Schneider- und Spectrum-Umsetzungen holen fast alles aus den jeweiligen Computern heraus. Beim Schneider hat mir die neu komponierte Titelmusik sogar besser gefallen, als beim Commodore.

(hl)



Sportspiele

Vor einem Jahr gaben sich viele Insider der Software-Branche schon düsteren Prophezeihungen über die Zukunft des Sportspiel-Genres hin. Nach den großen Erfolgen, die 1984 und 1985 Spiele wie »Winter Games« erzielten – es ist das meistverkaufte Computerspiel in Deutschland! – mußte der Boom ja endlich abflauen.

Doch diese Annahme erwies sich als kapitaler Irrtum. Computerspiele, bei denen Sportarten simuliert werden, sind gefragter denn je. Die Softwarehäuser stürzen sich förmlich auf jede Sportart, die es nur gibt. Vom Judo bis zum Tischtennis, vom Golf bis zum Ringen – mittlerweile kann man fast die kompletten olympischen Spiele im Wohnzimmer austragen.

Bei der Steuerung hat man sich im Laufe der Zeit einiges einfallen lassen. Während die ersten Spiele noch in hirnloses Joystickrütteln ausarteten, oder den Feuerknopf malträtierten, sind die meisten Sportspiele inzwischen relativ bedienerfreundlich geworden. Bei den Kampfsportarten ist es oft noch immer schwierig, wirklich auf die Attacken seines Gegner zu reagieren. Bei den friedlicheren Disziplinen ist der Bewegungsablauf aber schon hervorragend nachvollzogen.

Und selbst wenn inzwischen so ziemlich alle Sportarten abgegrast wurden, gibt es ständig frischen Wind in der Szene. Die Programmierer erfinden kurzerhand neue Sportarten! Da gibt es ein Zukunfts-Squash mit 3D-Grafik oder die intergalaktische Meisterschaft im Rotofoil-Ballspiel.

Hier deutet sich ein Trend für 1987 an. Die konventionellen Sportarten wurden alle schon in vielen Varianten umgesetzt. Wer einmal 40 Mark für ein Tennis-Spiel ausgegeben hat, legt ungern ein paar weitere Scheinchen für eine andere Variante hin. Die Programmierer machen aus der Not also eine Tugend und erfinden Sportarten, die es noch gar nicht gibt. Da die Software-Designer hier völlig freie Hand haben und nicht an bestehendes Regelwerk gebunden sind, können sie völlig neuartige Sportarten aus dem Handgelenk schütteln, die den Computer so richtig ausschöpfen.

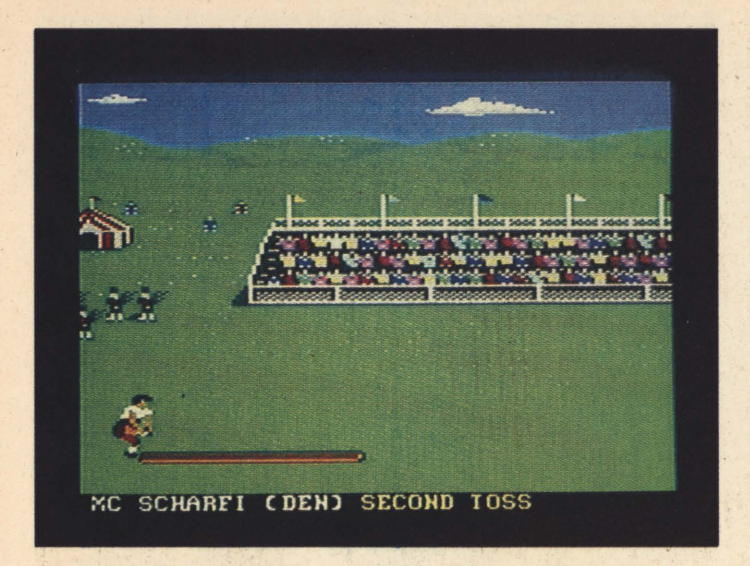
Ein Pionier dieses Genres war »Ballblazer«, das bereits 1984 für Atari XL/XE auf den Markt kam. Die Zukunft läßt noch mehr von diesen »Science-Fiction-Sportspielen« erwarten. Odin arbeitet beispielsweise an dem ungewöhnlichen »Hypa-Ball«. Ein fertiges Testmuster erreichte uns leider nicht zu Redaktionsschluß.

Schon so mancher Programmierer stellte sich in schlaflosen Vollmondnächten die quälende Frage »Warum sind Sportspiele so erfolgreich?«.

Es liegt wohl am Wettkampf-Prinzip, das jede Sportart und damit auch jedes Sportspiel auszeichnet. Höchstleistungen werden nicht als abstrakte Punktemengen angezeigt, sondern als Weiten, Höhen oder Tore. Vor allen Dingen ist es die Herausforderung, gegen einen Freund oder den Computer anzutreten und sich im direkten Vergleich zu messen. Die meisten Sportspiele sind nämlich Simultanspiele und die machen bekanntlich besonders viel Spaß.

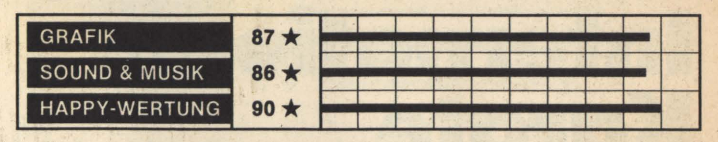
Das Sportspiel-Genre ist aber trotzdem noch lange nicht ausgereizt. Das beste Fußballspiel ist zum Beispiel immer noch das über drei Jahre alte »International Soccer« für den Commodore 64. Außerdem gibt es bisher relativ wenige Sportspiele, bei denen man neben Joystick-Akrobatik auch Strategie beweisen muß.

Nachdem wir in den letzten Monaten mit allen möglichen Karatespielen überschüttet wurden und diese Welle langsam etwas abflaut, hoffen wir, daß die Programmierer in Sachen Kreativität wieder einen Zahn zulegen. (hl)



World Games

Im neuesten Sportspiel von Epyx begeben sich die Spieler für jede der acht originellen Disziplinen in ein anderes Land.



GRAFIK	87 ★	
SOUND & MUSIK	86 ★	
HAPPY-WERTUNG	90 ★	

C64 (Schneider, Spectrum, Atari ST, Apple II)
39 Mark (Kassette), 49–79 Mark (Diskette)

Nach einem Jahr gespannten Wartens ist der Nachfolger zum Super-Hit »Winter Games« endlich da! Mit »World Games« geht Epyx zumindest inhaltlich neue Wege. Diesmal wird keine Olympiade simuliert; die acht ausgefallenen Disziplinen finden in verschiedenen Ländern statt.

Zu Beginn bereist man die UdSSR, wo Gewichtheben angesagt ist. Man muß gut beim Timing sein, damit der Gewichtheber im richtigen Augenblick die Hantel wuchtet, kurz innehält und sie dann ganz nach oben stemmt.

Zur nächsten Disziplin begeben wir uns nach Deutschland, um uns im »Barrel Jumping« (Faßhüpfen) zu messen. Jeder Spieler hat drei Versuche, um über möglichst viele Fässer zu springen, die auf einer Eisbahn aneinandergereiht sind.

Vom eisigen Deutschland ins sonnige Mexico. Nun gehören auch Sie zu den todesmutigen Athleten, die sich von einer der höchsten Klippen Acapulcos ins Meer stürzen. Das Unternehmen ist nicht ganz ungefährlich, denn das Wasser ist ziemlich seicht. Sie können aber das Risiko in Gestalt der Absprunghöhe selbst bestimmen.

In Frankreich tritt man dann zum Ski-Slalom an. Jeder Spieler hat zwei Versuche. Für jedes ausgelassene Tor werden fünf Strafsekunden addiert. Wer die Balance verliert und stürzt, wird disqualifiziert.

Dem etwas biederen Skifahren folgt eine regelrechte Gaudi-Disziplin. Wir begeben uns nach Kanada, wo »Log Rolling« (Baumstamm-Rollen) auf dem Programm steht. Zwei Teilnehmer stehen nebeneinander auf einem Baumstamm, der wiederum auf einem Fluß treibt. Gewonnen hat derjenige, der seinen Kontrahenten möglichst schnell ins nasse Element befördert.

In den USA erwartet uns eine ganz andere Sport-Spezialität: Beim »Bull-Riding« (Bullenreiten) sind Rodeo-Talente gefragt! Vor jedem der drei Versuche kann man sich sogar einen Stier aussuchen.

»Caber Toss« (Baumstamm-Werfen) findet in Schottland statt. Mit Links-Rechtsbewegungen des Joysticks muß man erst einmal ganz sachte für einen schwungvollen Anlauf sorgen. Schließlich läßt die Spielfigur auf Feuerknopfdruck hin den Baumstamm los.

Zu guter Letzt darf man noch einmal handgreiflich werden. »Sumo Wrestling« ist ein japanischer Ringkampf. Insgesamt zwölf Griffe und Bewegungsarten stehen zur Verfügung, um den Gegner aus dem inneren Kreis zu werfen oder ihn auf die Matte zu drücken. (hl)



Unsere Meinung

Offengestanden war ich etwas skeptisch, ob World Games den hohen Erwartungen gerecht werden würde. Doch die Profis von Epyx haben sich etwas Tolles einfallen lassen: Es wird nicht zum vierten Mal eine schnöde Olympiade simuliert, sondern man hat alle möglichen (und unmöglichen) Sportarten wild durcheinander gemixt.

Wer glaubt, daß Bobfahren und Stabhochsprung die höchsten aller Sportgenüsse sind, der ist noch nie mit Karacho über ein Dutzend Bierfässer gehüpft.

World Games ist eine sehr ausgewogene Mischung von acht originellen, sehr abwechslungsreichen Disziplinen. Bei einigen hat man sehr schnell den Bogen raus. Andere sind wiederum technisch derart anspruchsvoll, daß man eine Weile braucht, um sie zu meistern.

Mir haben die vielen kleinen Gags besonders gut gefallen. So kann dem wackeren Schotten beim Baumstamm-Weitwurf das Gehölz durchaus auf den Fuß fallen, und der Athlet beim Faß-Weitspringen bricht bei einem Fehlsprung im Eis ein.

Die Grafik ist gut bis sehr gut (besonders die Animation) und die Musik bietet eine Menge origineller, zu den jeweiligen Ländern passende Melodien. (hl)



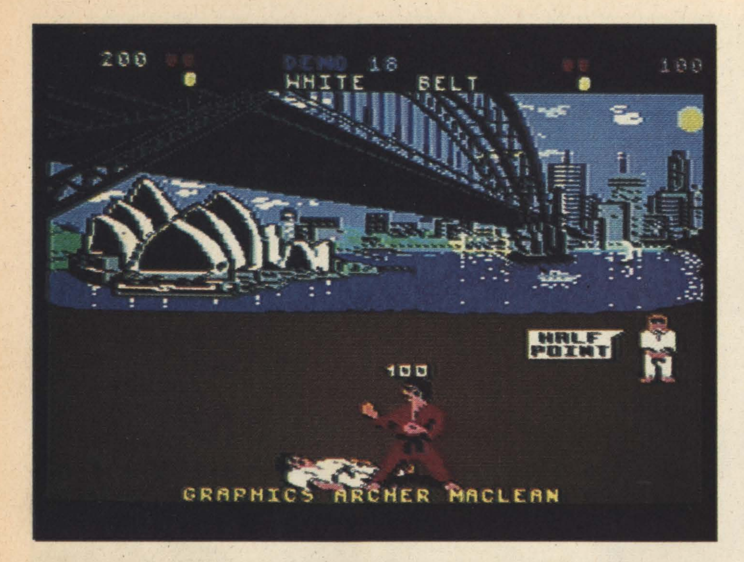
Unsere Meinung

»Summer Games« war 1984 eine Sensation. Der Nachfolger »Summer Games II« war sogar noch um Klassen besser und setzte einen neuen Standard bei Sportspielen; insbesondere bei den Gebieten Grafik und Animation. Dann kam Winter Games, das mich ein wenig enttäuschte, denn es hielt nicht ganz, was Summer Games II versprach. Also war eine ordentliche Portion Skepsis angesagt, als uns die World Games-Diskette auf den Tisch flatterte.

World Games ist aber ganz eindeutig das beste aller Spiele aus der »Games«-Serie. Die Grafik ist technisch meistens nur unwesentlich besser als bei »Summer Games II«, sprüht dafür aber nur so von Witz und Einfallsreichtum.

Alle acht Disziplinen sind sehr abwechslungsreich; außerdem sind die Sportarten anspruchsvoller als bisher. Bei den alten Spielen gab es viele Disziplinen, die man mit etwas Übung immer mit Bestleistung abschließen konnte. Bei World Games scheint diese Gefahr nicht zu bestehen: Stets ist höchste Konzentration und exaktes Timing gefordert.

Da bleibt eigentlich nur noch eine Frage offen: Was werden die Epyx-Programmierer als fünftes Spiel dieser Serie auf die Beine stellen? Mit World Games haben sie sich nämlich selber einen sehr hohen Standard gesetzt. (bs)



International Karate

GRAFIK	80 ★
SOUND & MUSIK	83 ★
HAPPY-WERTUNG	84 ★

C 64 (Atari XL/XE, Atari ST, Schneider, Spectrum, MSX)
25 Mark (Kassette), 39 – 59 Mark (Diskette)

Öffnen Sie Konservendosen mit einem Handkantenschlag und verteidigen Sie sich mit einem gekonnten Fußtritt gegen Versicherungsvertreter? Wenn ja, dann sind Sie hier goldrichtig.

Rund um die Welt geht es bei International Karate, einem Sportspiel für einen oder zwei Spieler. Hier mißt man sich im sportlichen Wettkampf. Dementsprechend sanft wird auch gekämpft. Man sieht höchstens einmal Sterne, Blut fließt aber grundsätzlich nicht.

Die Weltmeisterschaften im Karate stehen auf dem Plan und die einzelnen Wettkämpfe werden im Freien an recht bekannten Schauplätzen ausgeführt: vor dem Big Ben in London oder den Pyramiden in Ägypten. Insgesamt acht Schauplätze zählt man.

Im Ein-Spieler-Modus kämpft ein Karateka gegen eine Reihe von Computer-Gegnern. Für jeden Treffer, den man landet, erhält man, je nach Qualität, einen halben oder einen ganzen Wertungspunkt. Zusätzlich werden Ihrem normalen Punktekonto einige Punkte gutgeschrieben. Diese Punktezahl ist von der Art des Schlages abhängig. Der erste Kämpfer, der zwei Wertungspunkte erhält, hat das Match gewonnen.

Im Zwei-Spieler-Modus geht das Ganze etwas anders vonstatten. Jeder Spieler hat anfangs sechs Punkte. Für einen Treffer verliert der getroffene Spieler einen seiner Punkte, der dem Gegner gutgeschrieben wird. Gewinner ist derjenige, der innerhalb eines Zeitlimits alle Punkte des Gegners an sich reißen konnte. Schafft dies keiner, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Neben den Kämpfen gibt es noch zwei Bonus-Stufen: In der ersten muß man mit der Stirn einen Stapel von Ziegeln zerbrechen. Bei der zweiten Stufe wird der Spieler von beiden Seiten mit Wurfsternen und Speeren beworfen, denen er möglichst gut ausweichen muß.

In den Kampfstufen stehen den Spielern sechzehn verschiedene Kampf- und Abwehrbewegungen zur Verfügung. So kann man unterschiedliche Tritte und Schläge austeilen. Zu den komplizierteren Bewegungen gehören: der Fußfeger, bei dem man den Gegner mit großer Geschwindigkeit am Fußgelenk trifft, was diesen meistens sofort zu Boden fegt und der Salto aus dem Stand. (bs)



Unsere Meinung

Die hier getestete C 64-Version von International Karate ist eine gute Umsetzung der Atari XL/XE-Version, die schon einige Wochen früher erschienen ist. Sie wurde hauptsächlich in Sachen Sound noch etwas verbessert, ist aber spieltechnisch identisch.

Daß International Karate eigentlich nur eine neue Version von »Way of the Exploding Fist« ist, stößt mir schon etwas sauer auf. Aber die Programmierer haben das geklaute Spielprinzip etwas umgemodelt, erweitert und technisch perfekt auf den C 64 umgesetzt. Die Steuerung läßt kaum Wünsche offen, eine Vielzahl von Bewegungen ist relativ logisch über den Joystick zu erreichen.

Das Spiel hat acht verschiedene, sehr sauber gezeichnete Hintergrundgrafiken. Da nur vier auf einmal in den Arbeitsspeicher des Computers passen, bedienten sich die Programmierer eines Tricks: Auf den beiden Seiten der Kassette befinden sich jeweils eine andere Version des Spiels mit unterschiedlichen Grafiken.

Karatespiele gibt es inzwischen viele, und die meisten gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Wer das Thema Karate also mit einem Programm erschlagen möchte, der sollte zu International Karate greifen. Sowohl für einen wie für zwei Spieler gibt es mehr als genug fesselnde Action. (bs)

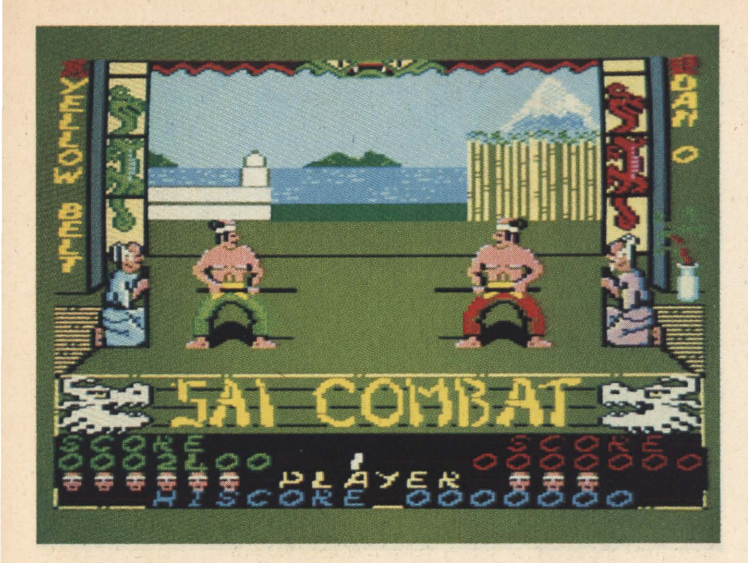


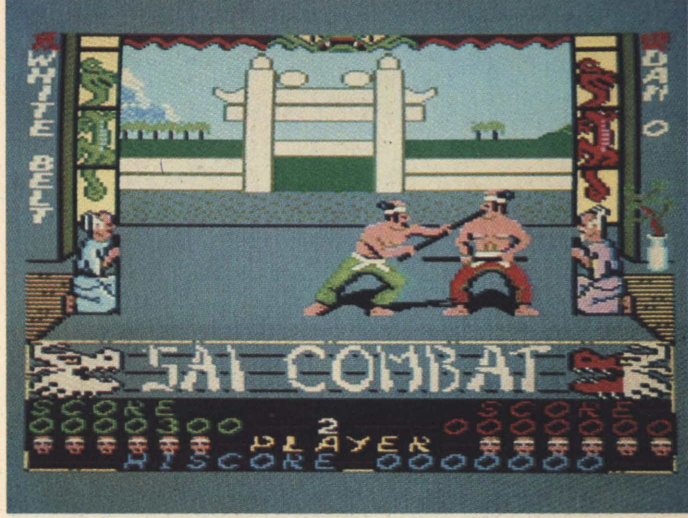
Unsere Meinung

Eines muß Du wissen, bleichgesichtiger Jüngling, welcher Du trägst keinen Gurt: Karate-, Kung-Fu- und sonstige Prügelspiele wurden 1986 in regelrechten LKW-Schüben veröffentlicht. Die meisten dieser Programme sind zum einen vom Klassiker »Exploding Fist« stark inspiriert und zum anderen ziemlicher Schrott. Da gibt es optisch tolle Spiele wie »Knight Games«, die aber spieltechnisch ein arger Reinfall sind.

International Karate ist ganz eindeutig ein Exploding Fist-Nachzieher, aber ein verflixt guter. Das wichtigste bei diesem Spielgenre ist die Technik, die bei International Karate ausgezeichnet ist. Die meisten der 16 Schlag- und Bewegungs-Varianten sind wirklich sinnvoll und einigermaßen schnell zu erlernen. Die sehr stilechten Kampfschreie sorgen für Stimmung und wem das noch nicht genug akustischer Genuß ist, um die Nachbarn auf die Palme zu bringen, der kann ein ellenlanges Rob-Hubbard-Musikstück dazu laufenlassen.

Die C 64-Version (Bild links, rechts Atari ST) ist hervorragend, die für den Spectrum gut, die Schneider-Version ist Durchschnitt und die MSX-Adaption recht schwach. Fazit: Ein Muß für Commodore-Besitzer, die sich ein Kampfsportspiel zulegen wollen. (hl)





Sai Combat

GRAFIK	75 ★	
SOUND & MUSIK	53 ★	
HAPPY-WERTUNG	68 ★	

Schneider (Spectrum)
29 Mark (Kassette), 45 Mark (Diskette)

Vollendete Bildschirm-Prügel in fernöstlicher Manier: Bei »Sai Combat« geht's dem Gegner mit dem Stöckchen an den Kragen.

Daß das englische Wort »Combat« Schlagabtausch, Kampf oder Gefecht bedeutet, dürfte den meisten geläufig sein. Aber was um alles in der Welt heißt »Sai«?

Sai Karate ist eine altertümliche Kampfsportart mit einem Schlagstock, der Sai genannt wird. Mit dem Sai kann man Schläge austeilen, abwehren und den Gegner blockieren. Natürlich darf man auch in Karate-Manier Tritte und Schläge austeilen.

Nun hat die Sportart Sai Karate auch ihren Weg zu Schneider und Spectrum gefunden. Prügelspiele gibt es für diese Computer ja schon in reicher Auswahl, aber Sai Combat wirkt schon auf den ersten Blick etwas anders. Die beiden Kämpfer, die mit Pyjamahose, blankem Oberkörper und schickem Stirnband die Matte betreten, sind natürlich mit den Sai-Stöcken ausgerüstet, von denen man fleißig Gebrauch machen kann.

Für jede der acht Joystickrichtungen gibt es eine Schlag- beziehungsweise Bewegungs-Variante. Drückt man den Feuerknopf, stehen acht weitere Hiebe und Schritte zur Auswahl. Summa summarum gibt das 16 Varianten.

Im Repertoire befinden sich neben Stockschlag und Fußknuff auch Salti, um mit einem beherzten Sprung den Gegner zu überraschen.

Sie müssen sich durch acht Levels kämpfen, um sich vom weißen bis zum schwarzen Gürtel vorzuarbeiten. Wenn Sie den schwarzen Gürtel haben, gibt es aber ein neues Ziel: Sie müssen weitere acht Level bestehen, um schließlich ein Sai-Meister zu werden.

Je nach Art des Schlages erhält man 100, 200 oder 300 Punkte für jeden Treffer, den man anbringen kann. Wenn man den Kontrahenten zu Fall bringt, gibt es mindestens 600 Bonuspunkte. Ihre Energiereserven offenbaren sich in einem Drachenkopf. Im Ein-Spieler-Modus muß man den Gegner drei Mal zu Fall bringen, um den nächsten Level zu erreichen.

Wenn Sie einen Gegner drei Mal auf die Matte gelegt haben, werden Sie nicht nur mit einem neuen Gürtel und einem noch fieseren Widersacher belohnt. Die Hintergrundgrafik wechselt auch, während die beiden älteren Herren, die friedlich in der Ecke sitzen, unverändert passiv dem Kampf beiwohnen. Die beiden haben offensichtlich eine reine Zuschauer-Funktion, denn sie treten weder als Punktrichter auf, noch spenden Sie Applaus (verhauen kann man sie übrigens auch nicht). (hl)



Unsere Meinung

Arrrgh! Schon wieder ein Kampfsportspiel! Mir sträubt sich mittlerweile die vorhandene Haarpracht, wenn ich mit einer weiteren Bildschirm-Prügelei konfrontiert werde. Sai Combat gehört zum Glück zu den besseren Programmen dieses Genres. Zum einen ist die simulierte Sportart relativ originell und zum anderen ist Sai Combat in spieltechnischer Hinsicht sauber programmiert.

Der Einsatz des Sai-Stocks ist eine gute Idee. Er wird nicht nur zum Schlagen, sondern auch zur Deckung verwendet. Das Spiel ist zwar etwas langsamer als einige Konkurrenten, doch das wirkt sich spielerisch positiv aus. Man kann sich überlegen, in welcher Situation man welchen Schlag anwendet und oft rechtzeitig auf gegnerische Attacken reagieren. Insofern artet Sai Combat nicht zur hirnlosen Prügelei aus wie das grafisch brilliante, aber technisch katastrophale »Knight Games«.

Wem es nach einer passabel gemachten Kampfsport-Simulation gelüstet, der sollte dieses recht preiswerte Programm durchaus ins Auge fassen. Commodore-Besitzer brauchen nicht in Depressionen zu verfallen, weil Sai Combat nicht für ihren Computer erhältlich ist. Die C64-Version von »International Karate« ist für mich immer noch das beste Prügelspiel, das auf dem Markt ist. (hl)



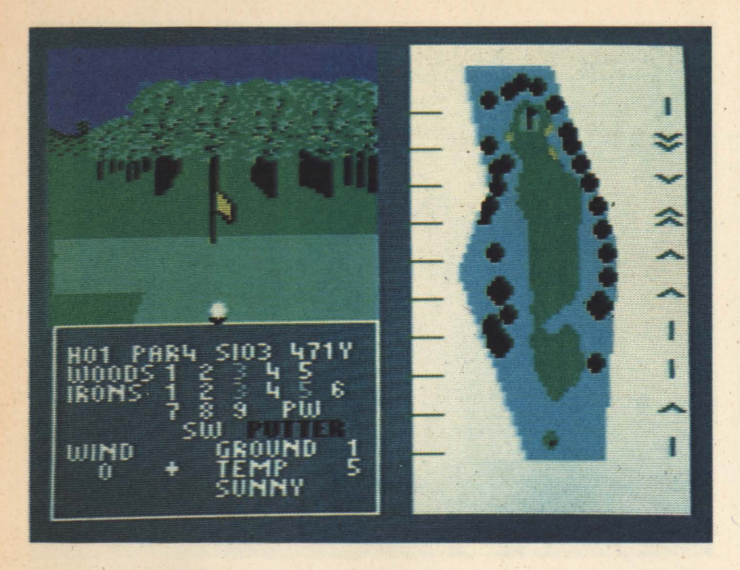
Unsere Meinung

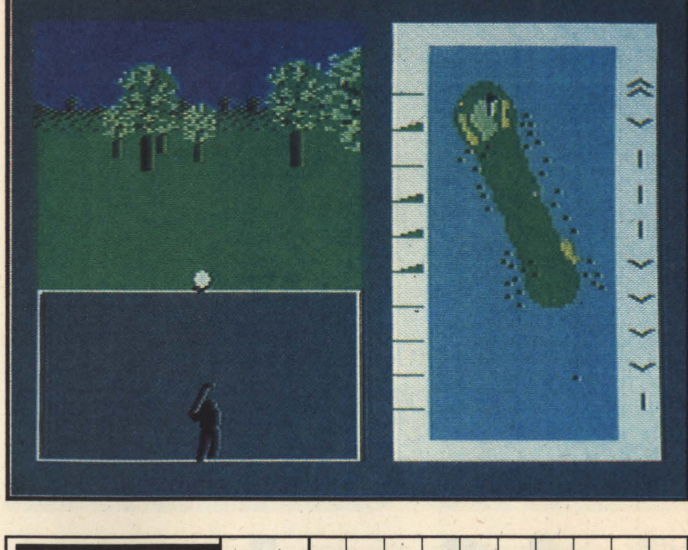
Sai Combat gehört zu den wenigen Kampfsportspielen, die nur für den Schneider und den Spectrum erhältlich sind. Und auf diesen beiden Computern gehört Sai Combat eindeutig zu den besten Vertretern seines Genres. Trotzdem, das Spiel hat seine Macken. Die Abfrage, wann der Gegner getroffen wurde, ist nicht optimal programmiert. Selbst wenn meine Augen mir klar mitteilen, daß ich dem Computergegner gerade meinen Sai-Stab in den Solarplexus gerammt habe, kann es durchaus sein, daß der Computer anderer Meinung ist und keinen Treffer wertet. Man muß also pixelgenau zuhauen, damit man Kampferfolge erzielt.

Ein weiteres Minus ist der Ein-Spieler-Modus: Der erste Computergegner ist ohne Problem innerhalb von Sekunden zu besiegen, während der zweite dann schon so stark ist, daß er nur mit sehr viel Übung bezwungen werden kann.

Die Grafik der getesteten Schneider-Version ist ziemlich gut. Die Animation ist für einen Computer, der keine Sprites kennt, sogar hervorragend. Die beiden Kämpfer werden ungewöhnlich groß dargestellt.

Wer noch dringend ein Kampfsportspiel für den Schneider braucht, sollte sich einmal Sai Combat ansehen, insbesondere weil es ziemlich preiswert ist. (bs)





Golf Construction Set



C 64 (Schneider)
49 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Wem vier Golfplätze nicht genug sind, der macht sich einfach ein paar neue: Bei diesem Spiel ist nämlich ein Editor inbegriffen!

Gleich vier authentische englische Golf-Plätze wurden bei diesem Programm auf den Datenträger gebannt. Nachdem man sich für einen Platz entschieden hat, dürfen bis zu vier Spieler ihre Namen eintippen. Wenn jemand bereits ein Handicap von einem vorherigen Turnier hat, kann er es außerdem dazuladen (dazu später mehr). Die äußeren Bedingungen wie Wind, Temperatur und Bodenverhältnisse können selber eingestellt oder vom Computer bestimmt werden.

Die Schläger-Auswahl kann sich sehen lassen: Es gibt fünf Holz-, neun Eisenschläger und je einen Sand Wedge, einen Pitching Wedge und einen Putter. Mit dem Pitching Wedge überwindet man eine kurze Distanz, wenn man noch nicht auf dem Grün ist, auf dem man dann mit dem Putter arbeitet. Wie der Name schon sagt ist der Sand Wedge der Schläger, den man wählen sollte, wenn der Golfball es sich in einem Sandbunker bequem gemacht hat.

Vor jedem Schlag muß man eine ganze Reihe von Entscheidungen treffen. Man kann bestimmen, in welcher Höhe man den Ball trifft und in welchem Winkel die Füße während des Abschlags zum Ball stehen sollen. Mit diesem Trick läßt sich die Flugbahn beträchtlich anschneiden.

Neben den Sandbunkern und verschiedenen Rasenarten gibt es Büsche, gestandene Bäume und auch kleine Seen, in denen garantiert schon so mancher Golfball ruht.

Der Bildschirm ist stets in drei Teile gesplittet: Links oben sieht man den Golfplatz von der momentanen Position des Balls aus. Darunter werden alle Menüs angezeigt. Rechts sieht man auf einer Übersichtsgrafik die aktuelle Strecke aus der Vogelperspektive.

Nach jedem Loch kann man sein Handicap abspeichern. Das bedeutet, daß das Programm sich für später merkt, wie gut oder schlecht jeder Spieler ist. So gleicht man beim nächsten Turnier unterschiedliche Spielstärken bei den Teilnehmern aus.

Als nette Dreingabe kann man sich mit dem Construction Set jederzeit neue Golfplätze zusammenstellen. Dabei sind der Phantasie wirklich keine Grenzen gesetzt. Der Editor ist recht einfach zu bedienen und man kann die neu geschaffenen Golf-Strecken natürlich abspeichern und auf ihnen spielen. (hl)



Unsere Meinung

Wir wollen uns nichts vormachen: In diesem Sonderheft testen wir zwei Golf-Simulationen, und da will natürlich jeder klipp und klar wissen, welche die bessere ist.

So eindeutig kann man den Zweikampf Leader Board gegen Golf Construction Set aber nicht entscheiden. Die Atari ST-Version von Leader Board ist zwar absolute Spitze, aber beim C 64 sieht es da etwas anders aus.

Das Golf Construction Set bietet landschaftlich mehr und ist auch spieltechnisch etwas anspruchsvoller. Dafür ist die 3D-Grafik langsamer, und der Spielwitz leidet unter den komplizierten Menüs und dem ständigen Nachladen der einzelnen Löcher. Der Editor ist wiederum ein echtes Plus. Er ist zwar etwas langsam, und es gibt Mittel und Wege, ihn zum Absturz zu bewegen, aber er sorgt für langfristigen Spielspaß.

Es entscheide also jeder C 64-Besitzer selbst, welches Programm ihm besser gefällt. Trotz einiger Macken ist das Golf Construction Set ganz passabel gemacht und ein Muß für alle, die prinzipiell auf Spiele mit integriertem Editor stehen. Wer es lieber unkompliziert und weniger umständlich mag, ist mit Leader Board besser beraten. Im Zweifelsfalle sollte ein Vergleichstest beim Softwarehändler über den Kauf entscheiden. (hl)



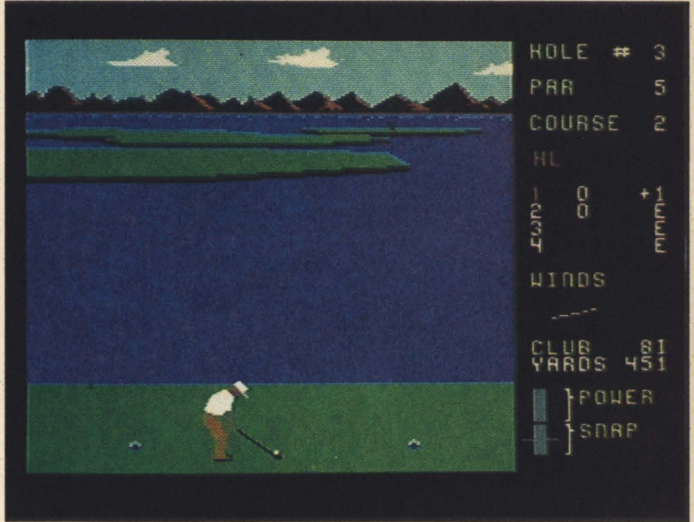
Unsere Meinung

Es geschah in einer Nacht, nachdem ich längere Zeit Golf Construction Set gespielt hatte. Mitten in einem Traum sah ich mich plötzlich von einer Horde Menüs verfolgt, die alles mögliche von mir wissen wollten. »Welcher Schläger? Welchen Schläger nicht? Welche Richtung? Wie willst Du stehen? Wie soll ich treffen? Ist es Dir so recht? Willst Du was anderes? Warum? Wieso? Wieso nicht?« Schweißgebadet erwachte ich aus diesem Alptraum.

Diese Qual wiederholt sich immer wieder, wenn ich das Golf Construction Set benutze. Bis man den ersten Ball gespielt hat, sieht man jede Menge Menüs, die mit eiserner Geduld auf Antworten warten. Diese ewig lange Parameterliste mag zwar die Simulation sehr realistisch machen, aber der Spielfluß leidet darunter.

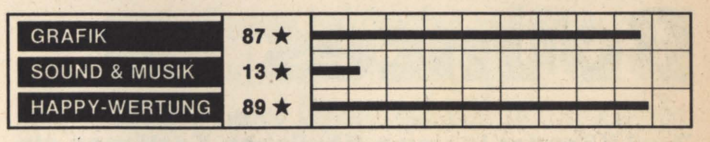
Wenn man sich aber beim Golf Construction Set einen Pfad durch den Menü-Dschungel gebahnt hat, erscheint ein unterhaltsames Spiel, das wirklich Spaß macht. Besonders, wenn man auf seinen eigenen Kursen spielt. Diese Funktion ist lobenswert, da man nicht auf gleichbleibende Strecken angewiesen ist. Das bringt Abwechslung und bereichert die Spielergemeinde um ein interessantes Construction Set. (gn)





Leader Board

Golfen wie ein Profi mit 3D-Grafik und unkomplizierter Benutzerführung.



Atari ST (C64, Schneider, Spectrum, Amiga)
39 Mark (Kassette), 49–79 Mark (Diskette)

Das »Leader Board«, das dieser amerikanischen Golf-Simulation seinen Namen gibt, ist die Anzeigentafel, auf der die Resultate der einzelnen Spieler notiert werden. Bis zu vier Software-Golfer können hier gleichzeitig antreten. Zunächst tippt jeder Teilnehmer seinen Namen ein und wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden. Bei »Növice« hat der Wind keinen Einfluß auf die Flugbahn des Golfballs. Bei »Amateur« und »Professional« spielt dann der Wind eine mehr oder weniger starke Rolle und man kann den Ball beim Abschlag auch anschneiden. Dadurch, daß man die Schwierigkeit bei jedem Spieler individuell einstellen kann, lassen sich unterschiedliche Talente etwas ausgleichen.

Leader Board bietet vier verschiedene Golf-Plätze mit je 18 Löchern. Sie können sich aussuchen, wieviele Sie davon am Stück spielen wollen. Nachdem auch die Plätze in der gewünschten Reihenfolge gewählt sind, geht es endlich richtig los.

Sie haben 14 Schläger zur Auswahl, um den Ball möglichst schnell ins Loch zu befördern: drei Holzschläger für besonders große Distanzen, neun Eisenschläger, ein Pitching Wedge für Kurzstrecken und den Putter zum Einlochen. Leader Board wird auf einem übersichtlichen 3-D-Grün unkompliziert mit Joystick beziehungsweise Maus gespielt.

Im Vordergrund ist der Golfer zu sehen. Der Rest des Platzes erscheint in sehr schöner perspektivischer Grafik. Hier liegen auch die Hauptunterschiede zwischen den Versionen für C64 und Atari ST, die wir beide testen konnten. Beim C64 bestehen die Golfplätze nur aus Rasen und Gewässern. Beim ST kommen noch Bäume und Sandbunker dazu. Dank des schnellen 68000-Prozessors geht der Bildschirmaufbau beim Atari flotter als beim C64. Jedesmal wenn ein Schlag ausgeführt wird, errechnet das Programm erneut die Position des Balls und zeigt die Grafik vom neuen Abschlagsort aus. Es wird auch stets angegeben, wieviele Yards der Ball noch vom Loch entfernt ist.

Durch ein Fadenkreuz können Sie markieren, in welche Richtung der Ball fliegen soll. Die Schlagstärke ist davon abhängig, wie lange Sie den Feuerknopf gedrückt halten. Auf dem »Professional«-Level kann man den Ball noch zusätzlich anschneiden. Windstärke und Richtung werden durch eine Art Windfahne ständig angezeigt. Je länger diese Fahne ist, desto steifer weht gerade die Brise.

Nachdem alle Teilnehmer ein Loch absolviert haben, wird das Leader Board mit dem Zwischenstand eingeblendet. (hl)



Unsere Meinung

Die C64-Version (Bild rechts) von Leader Board war schon sehr gut, aber die Atari ST-Umsetzung (Bild rechts) bietet eine weitere Steigerung. Der etwas langsame Bildaufbau wurde hier natürlich erheblich verbessert. In Sekundenschnelle wird die Grafik des jeweiligen Abschlagortes berechnet.

Die Landschaft ist beim ST auch nicht mehr so eintönig. Beim C64 gab es nur Rasen oder Wasser; beim Atari ST tauchen auch Bäume, Sandbunker und schöne Hintergrundgrafiken am Horizont auf. Spielerisch ist Leader Board bei allen Versionen ein Hochgenuß. Auswahl der Schläger, Plazieren des Cursors und Bestimmen der Schlagstärke gehen sehr leicht von der Hand.

Ein Turnier mit Freunden macht riesigen Spaß, aber allein hat Leader Board auch seinen Reiz. Schließlich kann man jederzeit versuchen, unter Par zu spielen und einen neuen persönlichen Rekord aufzustellen.

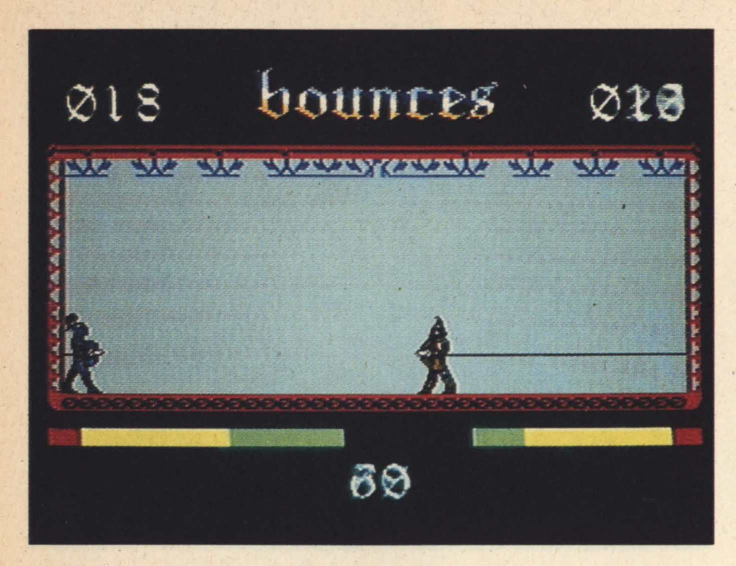
Ganz perfekt ist das Programm leider nicht, denn eine Art High-Score-Liste hätte ebensowenig geschadet wie ein Construction Set, um neue Golfplätze zu entwerfen. Aber wir wollen ja nicht kleinlich sein; wer Sportspiele mag, kommt an Leader Board wohl kaum vorbei. Vor allem die Versionen für Atari ST und Amiga haben es in sich. (hl)



Unsere Meinung

Nein, ich bin definitiv kein Hobby-Golfer oder Bernhard-Langer-Fan, aber Leader Board kann mich für diesen Sport ernsthaft begeistern. Ich kenne keine andere Sport-Simulation, die so viele technische Feinheiten beherrscht. Man braucht zum Beispiel seine Zeit, bis man den Ball gezielt mit Effet schlagen kann. Wäre ich beim »echten« Golfen gewesen, würden jetzt Golfbälle im Wert einiger Monatsgehälter in den verschiedensten Seen ruhen. Selbst die etwas schwächere C64-Version konnte mich einige Zeit vom Arbeiten abhalten. Spätestens seitdem ich die Atari- und die Amiga-Umsetzung kenne, die durch die Bunker und die Bäume noch realistischer sind, zähle ich dieses Programm zu meinen absoluten Lieblingen. Komplexität, Niveau und beste Unterhaltung – Spielerherz, was willst Du mehr? Erstaunlich, daß die beiden Programmierer vorher wüste Krieg- und Ballerspiele geschrieben haben.

Kleiner Tip am Rande: Leader Board ist wirklich toll, aber man sollte es am Besten in der Gruppe spielen. Das Beraten und Schätzen vor jedem Schlag ist ausgesprochen unterhaltsam. Gepflegte Schadenfreude kommt auch nicht zu kurz, denn der eine oder andere Ball versinkt sicher in den Fluten. (gn)



Bounces

GRAFIK	78 ★	
SOUND & MUSIK	66 ★	
HAPPY-WERTUNG	79 ★	

C 64 (Spectrum)
39 Mark (Kassette)

Zwei Kämpfer in ungewöhnlichen Kostümen stehen sich in einer Arena gegenüber und messen sich in einer ebenso ungewöhnlichen Sportart.

In der fernen Zukunft lechzen die Menschenmassen nach noch härteren Sportarten zu ihrer Unterhaltung. Natürlich will niemand selbst teilnehmen, aber doch zumindest vor dem Fernsehapparat dabei sein. Überraschend schafft eine relativ unblutige Sportart den Durchbruch: Bounces. Bei Bounces handelt es sich um einen Sport für zwei Spieler, der gleichzeitig Kampfsport und Ballspiel ist.

Das Spielfeld, auch Arena genannt, ist ein abgeschlossener länglicher Raum, in dem sich die beiden Spieler gegenüberstehen. In die Decke eingelassen sind sechs Löcher, jeweils drei auf jeder Spielfeldhälfte. Der Spielball besteht aus Slugdomium, einem speziellen Material, das mit Kraftfeldern schwerelos gemacht werden kann. So hüpft dieser eigentlich mehrere Kilo schwere, kompakte Ball ganz unbeschwert durch die Arena, während die beiden Spieler immer noch dem Schwerkraft-Einfluß unterliegen und fest auf dem Boden der Tatsachen stehen.

Beide Spieler sind mit einem elastischen Stahlband an einer der Wände festgebunden. Je weiter Sie sich in Richtung des gegnerischen Spielers bewegen, desto stärker wird der Zug von diesem Band. Nach wenigen Sekunden ermüden die Spieler und werden von den Bändern in die eigene Hälfte zurückgezogen.

Beide Spieler sind mit einem »Snatcher« ausgerüstet, einer Art Tennisschläger, in dem die Slugdomium-Kugel eingefangen und dann wieder weggeschleudert werden kann. Zusätzlich läßt sich dieser Snatcher auch als Schlagwerkzeug benutzen, um Ihren Gegner mal eins auf den Deckel oder in die Magengrube zu geben.

Die Spielregeln sind nun relativ einfach: Innerhalb von zwei Halbzeiten zu jeweils neunzig Sekunden muß man soviele Punkte wie möglich erzielen. Punkte gibt es zuerst einmal für Treffer in die gegnerischen Tore, am meisten Punkte logischerweise für das entfernteste Tor. Die zweite Möglichkeit, Punkte zu machen, ist, den Gegner recht unelegant niederzuschlagen. Man kann den Gegner entweder direkt mit dem Snatcher »bearbeiten« oder versuchen, ihn mit der Kugel zu treffen.

Fällt ein Spieler zu Boden, verliert er nicht nur Punkte, sondern auch Ausdauer, die am unteren Bildschirmrand in Balken-Form angezeigt wird. Je weniger Power man hat, desto länger dauert es, bis man sich wieder vom Boden aufrappeln kann. (bs)



Unsere Meinung

Mit Bounces ist es den Programmierern von Denton Designs hervorragend geglückt, zwei der zur Zeit großen Trends in der Spielewelt zu verbinden: die Kampf- und die Sport-Spiele. Dabei ist es auch noch wesentlich besser und einfallsreicher als viele Vertreter dieser beiden Kategorien.

Am allerbesten an Bounces gefällt mir die ordentliche Steuerung per Joystick. Während man sich bei so manchem Karatespiel an Dutzende von Zügen erinnern muß, ist bei Bounces eine simple und total logische Steuerung eingebaut worden, die man noch nicht einmal in der Anleitung mit Diagrammen erklären muß. Der Einstieg in das Spiel fällt also erfreulich leicht.

Das Spielprinzip ist sehr ausgefeilt und läßt keine Fragen oder Wünsche offen. Dazu kommen dann noch eine Vielzahl von grafischen Effekten. Die beiden Kämpfer-Sprites bieten das Feinste vom Feinen in punkto Auflösung und Animation! Da sieht sogar so manches Epyx-Sportspiel alt aus. Aber dafür gibt es überhaupt keine Hintergrundgrafik im Spielfeld. Besonderer Gag sind die Punkte- und Zeit-Anzeigen. Die Zahlen wechseln sich nicht einfach ab, sondern wandeln sich geradezu ineinander um. Diesen Effekt muß man gesehen haben! (bs)



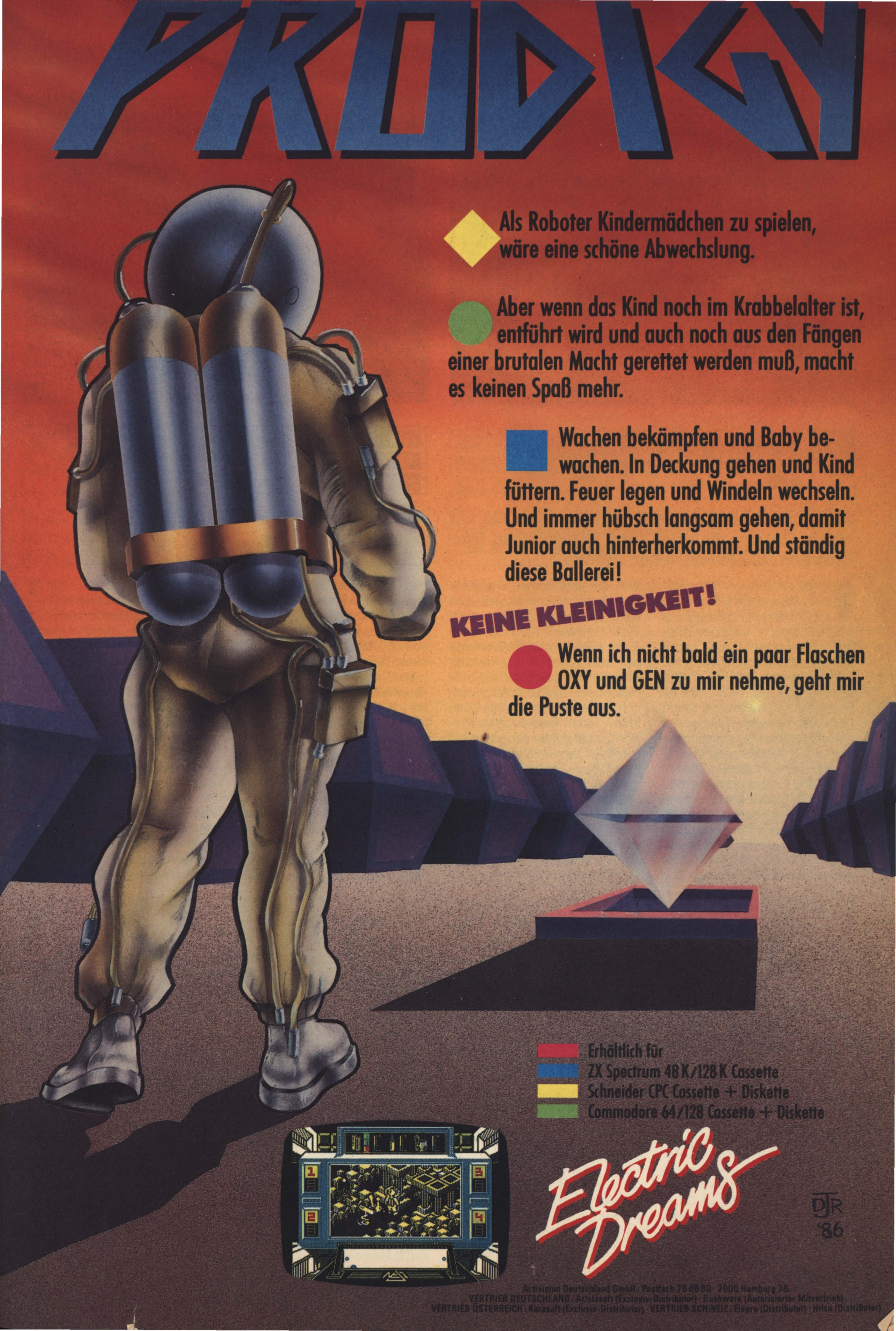
Unsere Meinung

Ist Bounces nun ein Sport- oder ein Geschicklichkeitsspiel? Wir haben uns wegen des Wettkampf-Charakters und des Simultanspiels für die Sport-Abteilung entschieden, obwohl es hier um eine Sportart geht, die es gar nicht gibt!

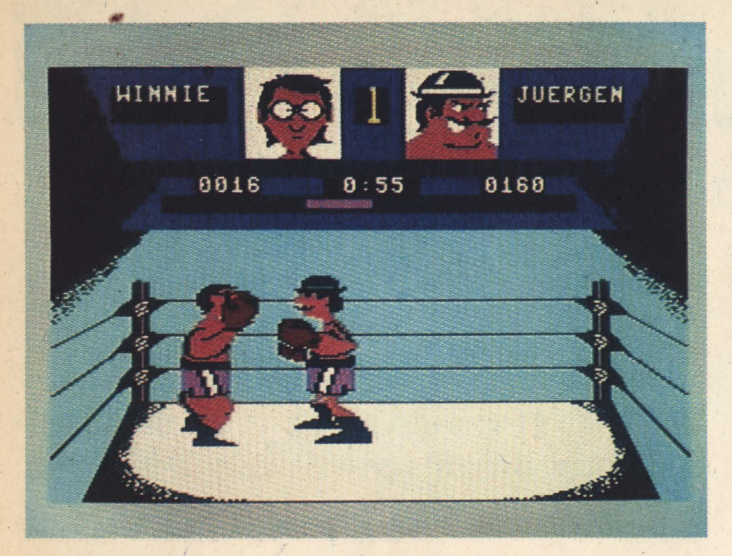
Bounces gehört zu den vielgepriesenen Vertretern der Spiel-Kategorie »Sieht nach wenig aus, spielt sich aber verdammt gut«. Auf den ersten Blick mutet das Ganze ja wirklich etwas lächerlich an: Zwei Ritter hängen an einer Wäscheleine und versuchen, einen Ball aufzufangen. Wenn das klappt, schmeißen sie sich den Ball noch gegenseitig an die Birne oder versuchen gar, ihn in eine Art Regenrinne zu schleudern.

Aber bei diesem Programm muß man selber am Joystick hängen, um das richtige Gefühl für das leicht idiotische, aber unterhaltsame Spielprinzip zu bekommen. Die Grafik gibt anscheinend nicht viel her, aber die Animation ist ausgezeichnet. Ähnliches gilt für die Abteilung Sound & Musik: Die Effekte während des Spiels sind bescheiden, aber zur Einstimmung erklingt eine hervorragend komponierte Thememelodie.

Angesichts der simplen Spielidee ist Bounces mit knapp 40 Mark etwas überteuert, aber als Simultanspiel für beste Unterhaltung gut. (hl)



PRODIGY
Als Roboter Kindermädchen zu spielen, wäre eine schöne Abwechslung.
Aber wenn das Kind noch im Krabbelalter ist, entführt wird und auch noch aus den Fängen einer brutalen Macht gerettet werden muß, macht es keinen Spaß mehr.
Wachen bekämpfen und Baby bewachen. In Deckung gehen und Kind füttern. Feuer legen und Windeln wechseln. Und immer hübsch langsam gehen, damit Junior auch hinterherkommt. Und ständig diese Ballerei!
KEINE KLEINIGKEIT!
Wenn ich nicht bald ein paar Flaschen OXY und GEN zu mir nehme, geht mir die Puste aus.
Erhältlich für
ZX Spectrum 48 K/128 K Cassette
Schneider CPC Cassette + Diskette
Commodore 64/128 Cassette + Diskette
Electric Dreams
DJR '86
Activision Deutschland GmbH · Postfach 78 08 80 · 2000 Hamburg 76.
VERTRIEB DEUTSCHLAND: Ariolasoft (Exclusiv-Distributor) · Rushware (Autorisierter Mitvertrieb)
VERTRIEB ÖSTERREICH: Karasoft (Exclusiv-Distributor) · VERTRIEB SCHWEIZ: Elepro (Distributor) · Hilcu (Distributor)



Fight Night

Kategorie	Wertung
GRAFIK	70 ★
SOUND & MUSIK	28 ★
HAPPY-WERTUNG	38 ★

Ring frei für ein Boxkampfspiel, bei dem Sie mit einem Construction Set Ihren persönlichen Box-Favoriten zusammenstellen können.

C 64
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Fight Night ist nicht die erste (und sicherlich auch nicht die letzte) Box-Simulation für den C 64. Es gehört zu den Sportspielen, die sich selbst nicht übertrieben ernst nehmen, was bei einer umstrittenen Sportart wie Boxen bestimmt nicht schaden kann. Die Diskettenversion hat einige Vorteile gegenüber der Kassette: Sie bietet einen Menüpunkt mehr und das Nachladen ist nicht gar so peinvoll umständlich. Um das Spiel kennenzulernen, gehen wir die Menüpunkte im einzelnen durch.

Bei »Main Fight« kann man gleich in den Ring steigen und sich an fünf computergesteuerte Gegner heranwagen. Man kann die Kontrahenten nicht einzeln wählen; sie tauchen in einer bestimmten Reihenfolge auf. Von Kämpfer zu Kämpfer wird es schwieriger, und wer besonders schlagkräftig ist, schafft es bis zum »Bronx Bomber«. Jeder Gegner hat spezielle, nicht immer ganz astreine Tricks, doch damit muß man leben.

Jeder Kampf geht über drei Runden, sofern einer der beiden Boxer nicht vorzeitig k.o. geschlagen wird. Für jeden Treffer gibt es Punkte, und wenn nach drei Runden noch beide Gegner auf den Brettern stehen, gewinnt derjenige, der mehr Punkte gesammelt hat. Im Kampf können sich die Spielfiguren im Ring bewegen und sowohl Distanzschläge als auch kurze Haken austeilen.

Bei »Boxing Construction« können Sie sich Ihren individuellen Kämpfer zusammenstrikken. Zunächst bestimmt man das Aussehen des Boxers: Man wählt bei Kopf, Armen, Beinen und Rumpf jeweils zwischen fünf Versionen (Frankenstein läßt grüßen!). Danach teilt man seinen Favoriten Haut-, Handschuh- und Hosen-Farbe zu. Durch das Verteilen von insgesamt 20 Kraftpunkten bestimmt man Stärken und Schwächen des Kämpfers.

Den frischgebackenen Boxer kann man bei Menüpunkt Nummer drei – dem Trainings-Modus – ausprobieren. Die Generalprobe vor einem echten Kampf ist eine Sparring-Runde. Zwei Boxer Ihrer Wahl treten hier gegeneinander an.

Den Tournament-Modus gibt es nur bei der Disketten-Version. Er ist für zwei Spieler gedacht, die sich in einem ganzen Feld von Kämpfern behaupten müssen. Die Boxer treten nach dem k.o.-Modus an: Wer gewinnt, kommt eine Runde weiter, bis sich schließlich die beiden besten Kämpfer im Finale gegenüberstehen. (hl)



Unsere Meinung

Bei Fight Night spürt man so richtig, wie die Programmierer versucht haben, an alles zu denken. Grafik? Und wie, und damit sie besonders originell wird, machen wir alles in einem witzigen Cartoon-Stil. Außerdem sind die meisten Leute scharf darauf, in einem Construction Set etwas selbst machen zu können. Also gibt es auch eine Möglichkeit, einen »Do it yourself«-Boxer zusammenzustellen.

Wegen der erheblichen spieltechnischen Mängel ist Fight Night aber vor allem im Spiel gegen den Computer eine recht öde Angelegenheit. Ein Schlag oben, ein Schlag unten und wenn man Glück hat, trifft man sogar.

Die Grafik ist wirklich recht sehenswert, obwohl die Animation einige Schwachstellen hat. Beim Sound hat man aber gewaltig gespart: Außer »Knuffs!«, »Puffs!« und dem raunenden Publikum gibt es nichts zu hören. Einen ordentlichen Rüffel hat auch die Disketten-Version verdient, bei der man fast schon mehr auf das Laden der einzelnen Programmteile wartet, als daß man spielt!

Trotz einiger guter Ansätze ist das Programm kein Muß für Sportspiel-Fans. Da lobe ich mir doch das wesentlich anspruchsvollere »Barry McGuigan Boxing«. (hl)

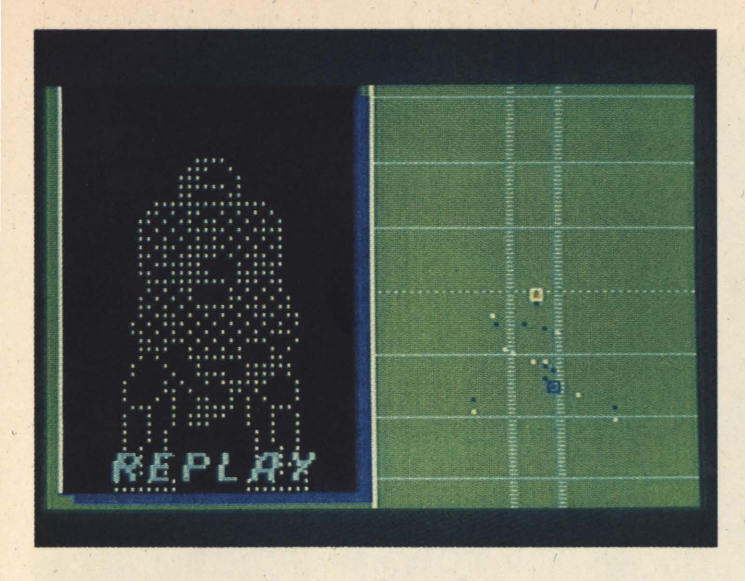


Unsere Meinung

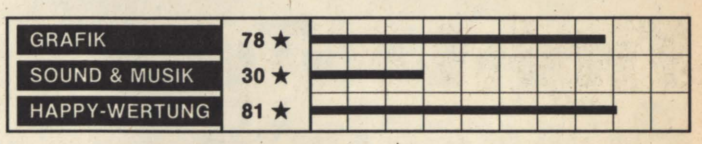
Es gehört zu den Mythen der Softwarebranche, daß viele Menüs und Funktionen ein abwechslungsreiches Programm ausmachen. Es ist zwar zugegebenermaßen ganz angenehm, wenn man nach längerer Spieldauer einiges verändern kann, aber das Spiel muß im Vordergrund stehen. Fight Night ist ein gutes Beispiel dafür, wie der Spielwitz auf der Strecke bleiben kann. Das Programm quillt vor lauter Varianten über. Man kann sich in der Weltrangliste hochboxen, trainieren, seinen eigenen Boxer zusammenstellen oder gegen Freunde antreten. In dieser Hinsicht ist das Programm wirklich hervorragend.

Das Gähnen fängt aber bei der eigentlicher Sache, beim Boxen, an. Man hat die spartanische Auswahl zwischen zwei Schlagvarianten und einer Deckung. Das bedeutet im Endeffekt, daß das Spiel in einer wüsten Prügelei endet. So wird es schnell langweilig, weil irgendwann die Frage nach dem Sinn der Joystickrüttelei aufkommt.

Die Grafik ist ganz nett gemacht und gut ausgearbeitet. Daher ist dieses Programm hübsch zum Anschauen, und empfiehlt sich für alle Prügelfans, die nicht lange über die richtige Schlagvariante nachdenken wollen. (gn)



Super Bowl



C 64 (Schneider, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Beim »American Football«, dem Spiel für harte Männer, geht es rabiat her. Am Computer können sich jetzt auch zartere Naturen daran wagen.

Hierzulande versucht man alles, um das samstägliche Fußballspiel weniger brutal zu machen. Nicht so in Amerika. Beim »American Football« steigt die Stimmung, je mehr es »auf den Mann« geht. Zwei Manschaften versuchen den Ball, der bekanntlich nicht rund, sondern oval ist, über die Grundlinie des Gegners zu bringen, und so einen »Touchdown« zu erzielen. Um den Gegner daran zu hindern, ist fast jede körperliche Attacke erlaubt.

»American Football« ist aber beileibe nicht nur ein Spiel für Raufbolde. Die taktischen Varianten überwiegen und werden im Training auf das genaueste einstudiert. Während des Spiels gibt der Trainer nur noch an, welche Variante gespielt werden soll. Darauf legt auch »Super Bowl« wert, das kein Prügel- und Schlag-Programm ist, bei dem man möglichst viele Gegner über den Haufen rennen muß, sondern eher ein Strategiespiel.

Vor jedem Spielzug legt man sich einen groben Schlachtplan zurecht. Man entscheidet sich für die Länge der Pässe, bestimmt die Laufrichtung der Angriffsspieler und sieht sich das Endergebnis an. Wenn man damit zufrieden ist, geht es endlich ans Spielen. Der Ball kommt zum Quarterback, dem Spielmacher, den man anfangs als einzige Figur steuern kann. Die Mitspieler verhalten sich genau nach der Marschroute. Mit dem Feuerknopf wirft man den Ball zu einem Mitspieler, wobei man durch die Länge des Drucks den Adressaten bestimmt. Sobald dieser den Ball gefangen hat, kann man ihn steuern.

Diese Aktion muß aber schnell und präzise ausgeführt werden, denn sonst wirft ein Gegner den Ballführenden um, und der Versuch ist ungültig, wenn man dabei nicht genug Raum gewonnen hat. Der Angreifer hat drei Versuche, um mindestens 10 Yards zu gewinnen, sonst kommt der Gegner in Ballbesitz. Hat man der anderen Mannschaft genug Raum abgenommen, erhält die eigene Mannschaft drei neue Versuche.

Damit man den Überblick behält, sieht man das Spielfeld von oben, und die Spieler werden durch farbige Quadrate dargestellt. Die Übersichtskarte nimmt den rechten Bildschirmteil ein. Damit der Spieler auch einen Eindruck vom Geschehen auf dem Spielfeld hat, zeigt ein Mini-Bildschirm auf der linken Hälfte den Feldspieler, den man gerade kontrolliert. Nach der Beendigung eines Spielzuges erscheint auf der ganzen linken Seite eine Wiederholung mit einer überdimensionalen Figur. (gn)



Unsere Meinung

Ich hätte nie geglaubt, daß ich mich je für »American Football« interessieren würde, aber »Super Bowl« hat es geschafft. Gegen den Computer zu spielen ist zwar etwas fad, weil ihn selbst der ungeübte Europäer leicht schlägt. Wenn man aber gegen einen menschlichen Mitspieler antritt, wird das Spiel so richtig interessant. Das Festlegen der Strategien dauert leider etwas lange, es sei denn, man bevorzugt immer dieselbe. Nachdem die Instruktionen verteilt sind, geht es ans Eingemachte. Ich bin normalerweise kein Freund von Gewalt im Computer, aber wenn meine Verteidiger den gegnerischen Quarterback kurz vor der Grundlinie abfangen, fühle ich mich immer sehr erleichtert, und sehe mir genüßlich die Wiederholung an. Diese Funktion ist wahrhaft fantastisch, auch wenn die Grafik-Auflösung etwas grob ist.

Super Bowl ist wahnsinnig schnell und man verliert rasch die Übersicht bei den vielen kleinen Punkten, die über das Spielfeld wuseln. Statt der Pixel würden größere Quadrate die Augen schonen und dem Spieler so manche Fehleinschätzung ersparen. Trotzdem bin ich von »Super Bowl« begeistert, das mich zu einem überzeugten Fan dieser Sportart gemacht hat – zumindest auf dem Computer. (gn)



Unsere Meinung

Als ich Super Bowl das erste Mal auf dem Tisch liegen sah, bekam ich leichte Angstanfälle: Wie, um Gottes Willen, soll ich etwas über ein Football-Spiel schreiben, wenn ich noch nicht einmal die einfachsten Football-Regeln kenne? Ich suchte schon verzweifelt nach Ausreden, stammelte irgendwelche wirren Sätze, als Heinrich freundlich und beruhigend meinte: »Du kannst den Meinungs-Kasten ruhig schreiben, Boris, denn in der Verpackung liegt eine Audio-Kassette, welche die Regeln dieses Spiels erklärt.«

Mit diesen Worten im Herzen sah ich mir dann Super Bowl in Ruhe zu Hause an und siehe da, ich verstand so ziemlich das meiste. Das Ganze hat nur einen Haken: Die Audio-Kassette ist in nahezu akzentfreiem Schul-Englisch bespielt worden.

Das Spiel selber ist toll, bietet grafisch eine Menge Gags und konnte mich auch als Nicht-Footballer überzeugen. Manche Strategie-Menüs habe ich zwar immer noch nicht vollständig kapiert, aber ich habe bisher auch nur wenige Partien spielen können.

Super Bowl ist eine tolle Simulation, der ich in Deutschland allerdings wenig Chancen gebe. Hier haben gebräuchlichere Sportarten wie Fuß- oder Basketball wesentlich mehr Erfolg. (bs)



SPORTS
GAMESTAR GAZETTE ISSUE 18
DIVISION STANDINGS

EAST	WINS	LOSSES
HARLEM HEINI	0	0
CONDORS	0	0
MYSTICS	0	0
MARVELS	0	0
HAWKS	0	0
WIZARDS	0	0

NEXT OPPONENT: WIZARDS
PRESS BUTTON TO CONTINUE

Two-On-Two Basketball

GRAFIK	68 ★
SOUND & MUSIK	47 ★
HAPPY-WERTUNG	89 ★

C64
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Diese Basketball-Simulation ist ein Leckerbissen für Freunde anspruchsvoller Sportspiele.

Der Name »Two-On-Two« ist natürlich eine Anspielung auf »One-On-One«, den Basketball-Klassiker von Electronic Arts. Bei diesem Oldie steuerte man lediglich einen Spieler, der gegen einen Gegner, an einem Korb punkten mußte. »Two-On-Two« hat diese Idee ordentlich aufgemöbelt. Zum einen gibt es zwei Körbe wie im richtigen Basketball und zum anderen besteht jede Mannschaft aus zwei Spielern. Gutes Zusammenspiel, Paßsicherheit und Timing werden so zu entscheidenden Faktoren.

Aus diesem Prinzip ergeben sich reizvolle Spielvarianten. Wenn Sie alleine spielen, können Sie einen von zehn computergesteuerten Basketballern als Partner auswählen. Jeder dieser Spieler hat natürlich seine Stärken und Schwächen, die in der Anleitung erläutert sind. Zusammen mit dem gewählten Partner spielen Sie dann gegen ein computergesteuertes Duo.

Wenn Ihre Mannschaft angreift, können Sie Ihrem Team-Kollegen eine von vier taktischen Marschrouten diktieren. Entweder soll er sich an einem der beiden Flügel orientieren, unmittelbar unter dem Korb stehen oder sich ungefähr in der Mitte der Spielfeldhälfte aufhalten. Wenn die gegnerische Mannschaft den Ball erwischt, stehen vier Abwehr-Taktiken zur Wahl. Kommandieren Sie den Partner entweder zur Manndeckung oder zur Sicherung eines bestimmten Raumes ab.

Die gegnerische Abwehr müssen Sie durch ausgeklügeltes Paßspiel knacken. Sie passen den Ball zu Ihrem Partner, indem Sie ohne zusätzliche Joystickbewegungen einfach auf den Feuerknopf drücken. Wird beim Knopfdruck der Joystick bewegt, spielen Sie keinen Paß, sondern werfen auf den Korb.

Zu Beginn des Spiels legen Sie noch fest, welche Stärken der von Ihnen gesteuerte Basketballer haben soll. Legen Sie mehr Wert auf Dribbelkunst oder Ballklauen, auf Schnelligkeit oder Springen? Um die Spielmotivation zusätzlich anzuheizen, gibt es einen interessanten Turnier-Modus.

Für zwei Spieler stehen gleich zwei Modi parat: »Head to Head« und »Team Mates«. »Head to Head« bedeutet Zweikampf. Jeder Spieler sucht sich einen Computer-Partner. Anschließend spielen die beiden Teams gegeneinander.

Noch origineller geht es bei den »Team Mates« zu. Hier treten die beiden menschlichen Partner zusammen gegen ein Computer-Team an. (hl)



Unsere Meinung

Simulationen von Mannschaftssportarten sind ein besonderes Faible von mir – sofern sie gut gemacht sind. Das ist aber gar nicht so einfach, da das A und O des Teamsports die Abstimmung der Mannschaftsteile ist.

Hier haben viele Computerspiele bislang kläglich versagt. Der Ur-Oldie »International Soccer« verdient sich beispielsweise ein Lob, weil die Spieler meistens zum Ball laufen, was bei anderen Sportspielen merkwürdigerweise nicht der Fall ist.

Unter diesem Gesichtspunkt halte ich Two-on-Two für brillant. Die Grundidee ist simple, bringt aber spielerisch sehr viel und der Computer-Partner ist verblüffend »intelligent«. Die vielen strategischen Entscheidungen – welche Liga, welcher Partner, wo sind die Stärken des eigenen Spielers – lassen das Herz von Liebhabern technisch versierter Sportspiele höher schlagen.

Schade, daß man nur im Einzelspieler-Modus am Meisterschaftsbetrieb teilnehmen kann. Dafür garantiert die Spielvariante »Team Mates« für jede Menge Stimmung.

Die Grafik gibt nicht allzuviel her und der Sound während des Spiels ist recht spartanisch. Aber der vielzitierte Spielwitz stimmt bei diesem Basketball-Knüller einfach bis ins Detail. (hl)



Unsere Meinung

Two-On-Two-Basketball gehört für mich zu den besten Mannschaftssport-Simulationen, die derzeit für den C64 erhältlich sind. Den größten Reiz bezieht es wohl aus der Möglichkeit, mit zwei Spielern gemeinsam gegen den Computer antreten zu können. Diesen Spielmodus haben Heinrich und ich sehr oft und gründlich ausgetestet. Die Atmosphäre ist unbeschreiblich und ergreift auch unbeteiligte Zuschauer. So fallen mit Sicherheit Sätze wie: »Ich lauf mich frei, spiel mir zu«, »Pass, Pass!«, »Nicht auf den Korb, du Schlunz!«. Spätestens dann weiß man, wie man das nächste Mal argumentieren muß, wenn jemand behauptet, daß Computerspiele in die Vereinsamung und Isolation treiben würden.

Der Spielwitz und die Motivation sind enorm, dafür liegen meiner Ansicht nach Grafik und Sound nur knapp über dem Durchschnitt. Die Steuerung der Spieler ist einfach und sehr leicht zu lernen, ermöglicht aber trotzdem eine wirklichkeitsgetreue Spielweise. Als Einzelspieler ziehe ich immer noch das ältere »One on One« von Electronic Arts vor, das meiner Ansicht nach technisch ausgefeilter ist. Für zwei Spieler allerdings, die gegen- oder miteinander spielen wollen, ist Two-On-Two als beste Basketball-Simulation zu empfehlen. (bs)

Adventures und Rollenspiele

... gut, dann versuche ich jetzt einfach, dem Monster die Schokolade zu geben. Vielleicht läßt es mich dann in Ruhe. Aber was passiert? Das Monster schnüffelt kurz an der Schokolade, schmeißt sie in die Ecke und knabbert weiter an meinem rechten Bein. Na, war wohl nix. Vielleicht probier ich es mal mit der Dose Rindfleisch. Aber wo, verdammt nochmal, ist der nächste Büchsenöffner? ...

... kommt Jungs, ich habe den Eingang in den Weinkeller gefunden! Hoffen wir, daß es hier einen Hinweis auf den verrückten Götzen gibt. Ziemlich dunkel hier unten. Der Zauberer soll mal Licht machen! Danke, schon besser. So, gehen wir mal links herum. Eine Schatzkiste - könnte da eine Falle versteckt sein? Der Dieb soll das mal überprüfen. Aha, ein neues, magisches Schwert. Vorsicht, da kommen ein paar Werwölfe. Der Paladin soll sich um die kümmern. Ich schnapp mir das neue Schwert und helfe ihm. Die anderen sollen sich selbst verteidigen! ...

Zwei typische Szenen, wie sie sich auf einem Computer-Monitor abspielen, wenn Adventures und Rollenspiele an der Tagesordnung sind. Die meisten Vertreter dieser Kategorie kommen immer noch aus dem Bereich der Fantasy, dem Reich der Helden, Monster und Magier. Doch auch Krimis und Science-Fiction-Geschichten sind in diesem Metier gefragt und erfreuen sich größter Beliebtheit.

Die Faszination »Adventure« hängt sicherlich mit unseren Wunschträumen zusammen. Jeder möchte doch wohl gerne mal die Rolle des Detektivs oder Rechtsanwalts, des Zauberers oder Kämpfers, des Sternenkriegers oder Menschheits-Retters übernehmen. Ein gutes Adventure kann dieses Gefühl vermitteln, kann jemanden, ohne körperliche Gefahren, in eine neue Welt versetzen.

Daß Adventures so ganz nebenbei auch das logische Denken und das Sprachverständnis schulen, ist schon eine tolle Sache. Meist warten teuflisch schwere Rätsel auf den Spieler, die sich nur durch die völlig logische Anwendung von zur Verfügung stehenden Hilfsmitteln überwinden lassen. Ohne Berge von Notizen, Karten und anderem Papierkram kann man viele Adventures nicht lösen. Manche Leute behaupten sogar, es gehört einfach dazu, beim Spielen von einigen hundert Notizzetteln, karierten Blöcken und möglichst viel verschiedenfarbigen Stiften umgeben zu sein.

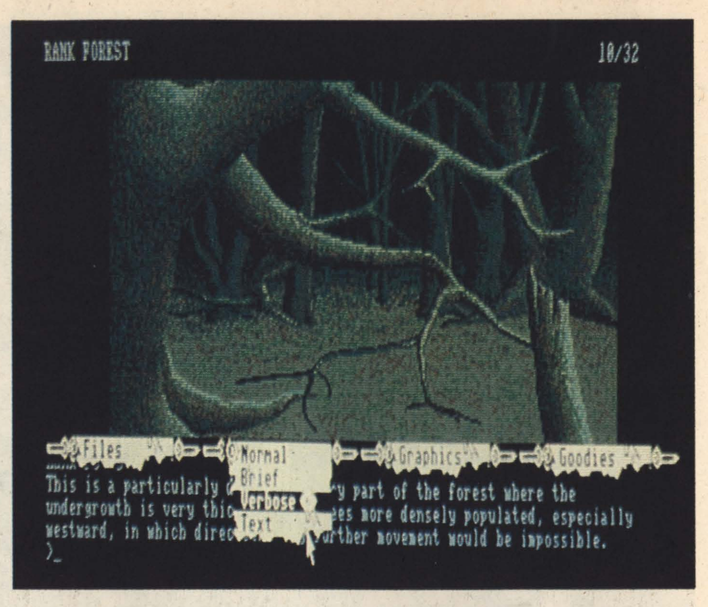
Das Thema Sprachverständnis dürfte vielleicht die einen oder anderen Eltern interessieren. Adventures werden normalerweise gespielt, indem man vollständige Sätze über die Tastatur eingibt. Diese Texteingaben analysiert nun ein sogenannter Parser. Und so ein Parser ist unerbittlich: Schräge grammatische Konstruktionen oder Rechtschreibfehler weist er mit einem lapidaren »Ich verstehe dich nicht« zurück.

Leider gibt es kaum ein gutes Adventure in deutscher Sprache. Die englische Grammatik ist für einen Parser wesentlich einfacher zu erfassen. Das kann man aber auch als Vorteil sehen: So schlägt man sich freiwillig mit einem englischen Wörterbuch herum und lernt - ob man will oder nicht - dazu.

Das Gebiet der Rollenspiele hat in den letzten Monaten durch Veröffentlichungen wie »The Bard's Tale« und »Alternate Reality« einen ungeheuren Aufschwung erfahren. Da viele Rollenspiele Adventure-ähnliche Elemente enthalten, haben wir uns entschlossen, sie auch in dieser Rubrik aufzunehmen.

Auf den nächsten Seiten stellen wir Ihnen nun die Spiele vor, die Sie in neue Welten entführen. (bs)





The Pawn

GRAFIK	87 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	89 ★	

Atari ST (C 64, Schneider, Atari XL/XE, Apple II, Amiga, IBM-PC, Joyce, Macintosh, QL)
69 - 89 Mark (Diskette)

Willkommen in Kerovnia, dem Fantasy-Land der alkoholisierten Zwerge bei einem gewitzten Adventure mit Super-Grafik.

Kerovnia sieht auf den ersten Blick wie jede Fantasy-Welt aus: Es gibt finstere Wälder und die obligatorischen Zauberer, Ungeheuer und mutigen Helden. Daß es aber nicht so bierernst wie in anderen Spielen zugeht, zeigt ein Blick auf die momentane Lage im Lande.

König Erik verliert langsam aber sicher an Macht und Einfluß im Lande und das ausgerechnet kurz vor den Neuwahlen. Schuld daran ist ein Zwergenvolk, das einst aus Kerovnia verbannt wurde und dem bis heute die Rückkehr verweigert wird. Diese Zwerge brauen aber den besten und stärksten Whisky weit und breit, gegen dessen Genuß die Bevölkerung herzlich wenig einzuwenden hätte. Doch Erik bleibt hart und läßt die Zwerge nicht ins Land.

Just zu diesem Zeitpunkt werden Sie auf mysteriöse Weise von der »normalen« Welt nach Kerovnia geschleudert. Im Gegensatz zu anderen Abenteuerspielen wird bei »The Pawn« kein festes Ziel vorgegeben. Sie müssen vielmehr selber herausfinden, was Sie erreichen können, sind aber vor allem daran interessiert, in die normale Welt zurückzukehren.

Das Spiel bietet einige komfortable Spezial-Befehle. Sie können zum Beispiel Vorder- und Hintergrundfarben des Textbildschirms und die Textgröße bestimmen. Letzteres ist wichtig, wenn man seinen ST an einen Farbfernseher anschließt. Mit dem Kommando »Text Size« wird von 80- auf 52-Zeichen-Darstellung umgeschaltet. Die zehn Funktionstasten des Atari können frei mit oft benutzen Kommandos belegt werden. Sie müssen so nicht andauernd Standard-Phrasen eintippen.

Ein 44 Seiten starker, spritzig geschriebener Roman führt unterhaltsam in die Handlung ein. Wer sich nicht mit viel Literatur herumplagen will, kann aber gleich zur Lektüre der Spiel-Anleitung schreiten und loslegen. Für verzweifelte Abenteurer gibt es codierte Hinweise und Tips, und ein kleines Poster darf auch nicht fehlen, auf dem das sehenswerte Titelbild abgelichtet ist. Wichtige Einschränkung bei der ganzen Sache: Ohne Englischkenntnisse läuft gar nichts. Versuche, dem Parser auch die deutsche Grammatik schmackhaft zu machen, schlugen leider fehl. (hl)



Unsere Meinung

»The Pawn« wird mir immer als Klassiker in angenehmer Erinnerung bleiben. Es war nämlich das erste Spiel, das die Grafik-Fähigkeiten des Atari ST ordentlich ausnutzte. Die zirka drei Dutzend Bilder des Adventurers gehören heute noch zum Besten, was auf dem Markt ist. Bei den verschiedenen Umsetzungen wird man hier und da sicherlich Abstriche machen müssen. Die Versionen für QL und Joyce werden wahrscheinlich ganz ohne Bilder auskommen müssen.

Das Adventure ist eine ausgezeichnet gelungene Selbst-Persiflage. Alles, was Fantasy-Abenteuern heilig ist, wird hier sehr elegant und feinfühlig ironisch auf die Schippe genommen. Zusammen mit dem überdurchschnittlichen Parser ergibt sich so ein unbeschwertes Spielvergnügen. Man kann ganze Sätze eingeben und auch mit anderen Spielfiguren »reden«.

Das Programm ist zwar nicht ganz billig, aber es gehört auch zur Adventure-Spitzenklasse. Sowohl Dokumentation als auch Benutzerführung sind vorbildlich. »The Pawn« kann man Einsteigern und Fortgeschrittenen empfehlen. Wer in Englisch fit ist und ein Grafik-Adventure sucht, das auch anspruchsvolle Texte haben soll, kommt an diesem Spiel kaum vorbei. (hl)



Unsere Meinung

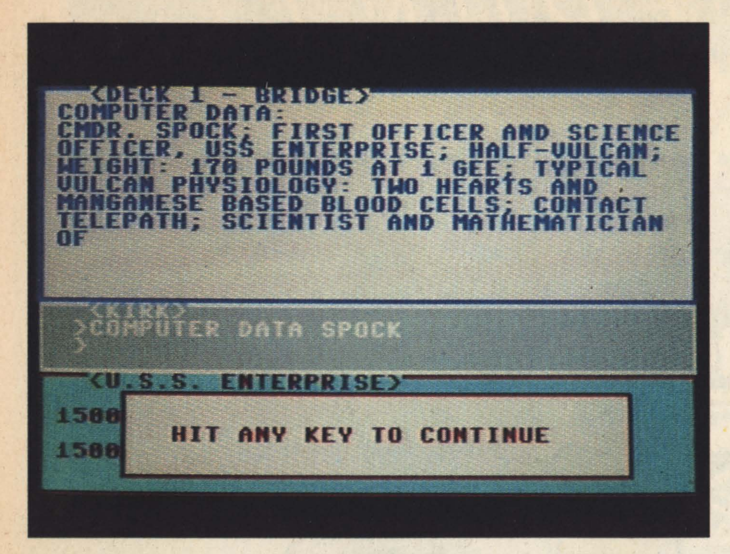
The Pawn in irgendeine herkömmliche Kategorie einordnen zu wollen, ist vertane Liebesmüh. Die Programmierer haben scheinbar alles daran gesetzt, um sich von anderen Spielen dieses Genres abzusetzen. Das Ergebnis: wild-romantisch bis chaotisch, wie es vom Konzept her sein muß. Man ist sich nie ganz sicher, wen das Spiel durch seinen hintergründigen Humor auf den Arm nimmt: andere Adventures, den Spieler oder sich selbst. Das macht es sehr erfrischend und unterhaltsam mit The Pawn zu spielen. Denn es passiert immer etwas, was man gerade nicht erwartet.

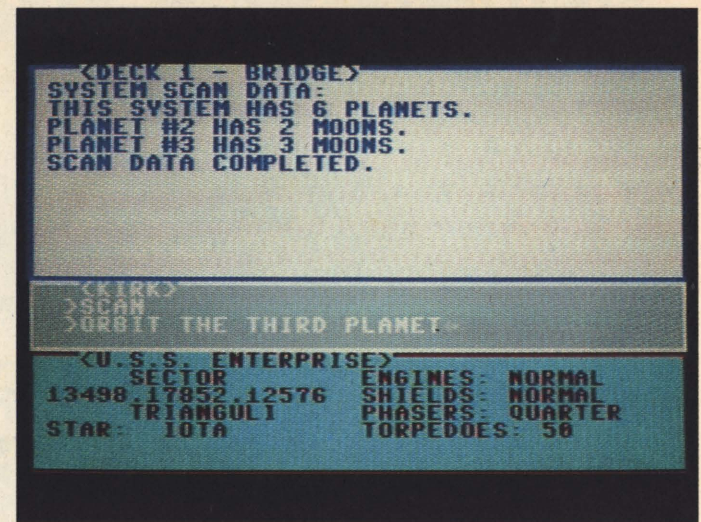
Die Texte haben wirklich literarischen Anspruch. Sie sprühen vor Einfällen und ironischen Seitenhieben (oder kennen Sie ein anderes Adventure, das auf einer Tafel verkündet, daß sie das südlichste Ende des Spiels erreicht haben ?). Der Parser konnte mich nicht überzeugen, obwohl ihn alle Welt hochjubelt. Im Zweifelsfall versteht er den Spieler doch nicht, wenn dieser auf eine ungewöhnliche Lösung gekommen ist. Für mich steht dennoch fest, daß The Pawn zu den drei besten Adventures dieses Jahres gehört (welche die anderen beiden sind, wird hier nicht verraten). (gn)



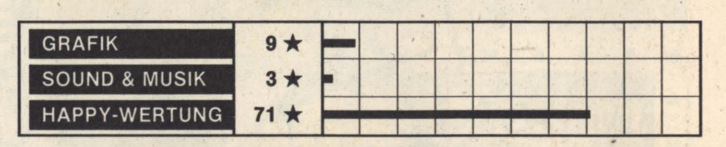
mastertronic-Spielkassetten erhalten Sie in Kaufhäusern und Computerläden bundesweit.

Distributor für Deutschland: Rushware, Kaarst; Microhändler, Mönchengladbach
Mitvertrieb in Österreich: Karasoft, Wien





Star Trek



C 64 (Apple, II, MS-DOS)
ca. 150 Mark (Import, Diskette)

Scotty, Warp Vier mit Fluchtkurs. Uns nähert sich ein Textadventure, das sich um das Thema »Raumschiff Enterprise« dreht.

Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 1986, und aus dem Sektor U.S.A. nähert sich mit bedrohlicher Geschwindigkeit ein Textadventure, das einen Großangriff auf die »Trekkies«, die Fans der Fernsehserie »Raumschiff Enterprise«, plant.

Die Handlung von »Star Trek: The Kobayashi Alternative« ist zeitlich zwischen dem ersten und zweiten Kinofilm angesiedelt. Wie sich alle Fans erinnern werden, beginnt der zweite Star Trek-Kinofilm mit der Simulation der Kobayashi-Mission. Diese Mission ist unmöglich lösbar und soll die Kadetten auf ihre Fähigkeit testen, Verluste hinzunehmen. Diese Simulation ist aber inzwischen von einigen Kadetten »geknackt« worden, und somit für weitere Verwendung unbrauchbar. Sie übernehmen die Rolle von Captain Kirk, der eine Ersatz-Simulation, die Kobayashi-Alternative, testen soll.

Die neue Simulation hat folgende Ausgangssituation: Die U.S.S. Heinlein war auf einer streng geheimen Spezialmission im Trianguli-Sektor. Vor zwölf Stunden ist sämtlicher Funk-, Radar- und Warp-Kontakt zu ihr abgebrochen. Das Kommando über die Heinlein hatte ihr früherer Steuermann Sulu. Inzwischen konnte eine Rettungsboje aufgefangen werden, die ganz klar aufzeigt, daß die Heinlein von irgendetwas Ungewöhnlichem angegriffen wurde.

Ganz klar, daß Sie zu einer Rettungs-Mission mit der Enterprise aufbrechen werden.

Mit an Bord der Enterprise sind, bis auf Sulu natürlich, alle bekannten Personen: Captain Spock, Doctor McCoy, Commander Scott, Commander Uhura und Lt.Commander Chekov.

Ihnen stehen sämtliche bekannte Hilfsmittel der Enterprise zur Verfügung: Der Transporter, die Phaser, die Kommunikatoren und sogar die Tricorder dürfen nicht fehlen.

»Star Trek« ist kein Textadventure im klassischen Sinn. Als Text wird nur das eingegeben, das Sie zu anderen Wesen sagen wollen. Alle anderen Tätigkeiten, wie Umhergehen, Gegenstände nehmen und benutzen und ähnliches, werden über die Funktions- und Cursortasten angegeben.

Alle Text-Ausgaben erfolgen in zahlreichen, farblich verschiedenen Windows. Damit hat man gleichzeitig den Überblick über eine Menge unterschiedlicher Daten und Reaktionen der Mitmenschen und -wesen sowie des Raumschiffs.

(bs)



Unsere Meinung

»Scotty, beam me up«. Als alter Star-Trek-Fan stehe ich natürlich jeder Veröffentlichung besonders kritisch gegenüber. Und dieses Spiel hielt diesen kritischen Betrachtungen durchaus stand.

Um den Aufwand zu würdigen, der bei diesem Spiel getrieben wurde, muß man schon ein Star-Trek-Fan sein. Bis aufs Detail wurden die aus der Fernsehserie bekannten Daten und Fakten über die Enterprise und ihre Crew reproduziert.

Die Story fügt sich nahtlos in die Star-Trek-Filme ein, ist völlig plausibel und spannend genug, um einen weiteren Kino-Film abzugeben. Dazu gibt es eine Dokumentation, die direkt aus einem Starfleet-Computer gerattert sein könnte: Ebenfalls stimmig von vorne bis hinten, mit technischen Daten und Personen-Profilen »aufgelockert«.

Die Darstellung der Texte durch Windows hat ihre Vor- und Nachteile. Es sind zwar gleichzeitig eine Menge Informationen sichtbar, bei längeren Texten jedoch wird die Ausgabe in viele kleine Portionen zerlegt, was die Übersichtlichkeit mindert.

Mir gefällt Star Trek recht gut, und deswegen werde ich es wohl auch in den nächsten Monaten öfters laden. Oder, um es mit Mr. Spock zu sagen: Faszinierend.

(bs)



Unsere Meinung

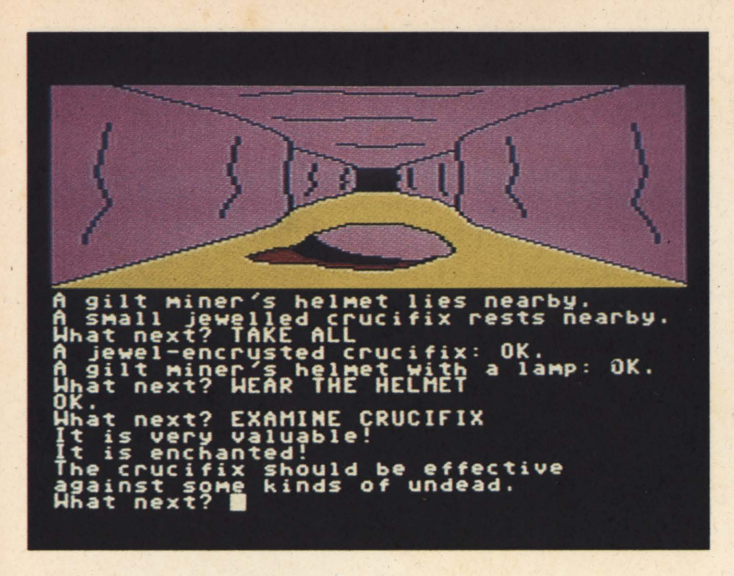
Auch ich habe schon so manche Folge mit Mr. Spock & Co. am Fernsehapparat genossen, bin aber kein Enterprise-Fan wie Boris. Deswegen gehe ich bei meiner Kritik auch mehr auf die technische Seite des Spieles ein:

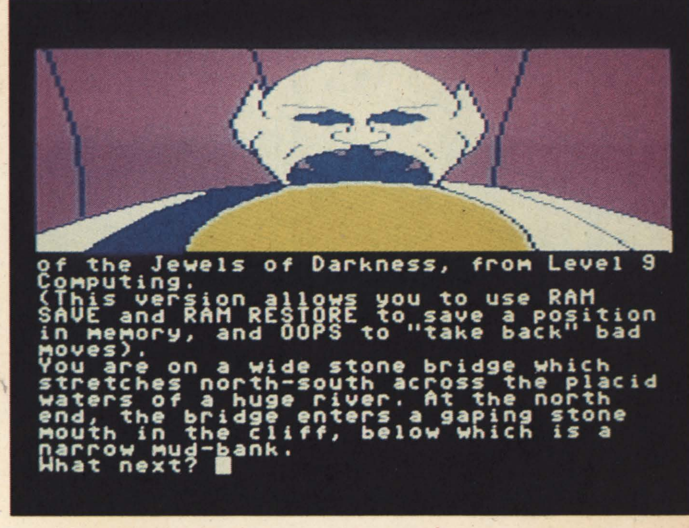
Mir gefällt die Aufmachung von »Star Trek« nicht so besonders. Das Handbuch im echten Hardcover-Look ist zwar toll, aber was auf dem Bildschirm zu sehen ist, enttäuschte doch ein wenig. Wäre es denn nicht möglich gewesen, wenigstens ab und zu mal ein kleines Grafikbildchen einzustreuen? Gerade bei einem so plakativen Thema wie Star Trek ist ein reines Textadventure ein Armutszeugnis.

Auch die Geschwindigkeit von »Star Trek« bricht nicht gerade Rekorde. Der Parser knödelt bis zu 10 Sekunden an einer Eingabe herum, nur um dann mit einem bescheidenen Quäk-Ton mitzuteilen, daß die Eingabe nicht dem Starfleet-Reglement entspricht und nicht verstanden wurde.

Aber zurück zu den schönen Seiten des Spiels: Die Handlung ist wirklich toll und kann auch mich an den Bildschirm fesseln.

Der große Haken an der Sache: Wir haben unser Testmuster direkt vom amerikanischen Hersteller erhalten, aber bisher noch keinen deutschen Vertrieb für »Star Trek« gefunden.





Jewels of Darkness

GRAFIK	43 ★
SOUND & MUSIK	0 ★
HAPPY-WERTUNG	75 ★

C64 (Schneider, Spectrum, Atari XL/XE/ST, Apple II, IBM-PC, MSX, Joyce, QL)
59 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette)

Ein Zauberer von der extra-schurkigen Sorte bedroht das Land und nur Sie können das Böse stoppen, bevor es die Herrschaft übernimmt.

Verscheuchen Sie die Elfe von Ihrem Computer, jagen Sie den Orc von Ihrem Platz und atmen Sie tief durch. Nach diesen Vorbereitungen können Sie »Jewels of Darkness« spielen. Es versetzt Sie mal wieder ins Reich der verspielten Drachen, der verzauberten Harfen und der stolzen Prinzen. Nur glauben Sie nicht, daß es sich um ein gewöhliches Adventure handelt, denn es sind derer drei, die aufeinander aufbauen. Das heißt im Klartext, daß man alle drei Adventures unabhängig voneinander spielen kann, daß aber die Lösung ohne das Wissen aus den vorherigen Teilen ungleich schwerer wird.

Das erste Adventure namens »Colossal Adventure« ist relativ leicht zu lösen und dient eher zum Warmspielen. Sie bekommen von einem Fremden aus Dank für seine Rettung eine Schatzkarte geschenkt. Sie machen sich auf die Socken, um die Höhle und den Schatz zu finden, lassen sich von Zwergen und böser Magie nicht schrekken, damit Sie in Reichtum und Zufriedenheit leben können.

Bei »Adventure Quest« dreht sich alles um einen bösen Zauberer, der mit seinen Orc-Horden das Land zu unterjochen droht. Das ist spritzig und humorvoll in der beiliegenden Novelle beschrieben. Sie als Magier sollen die vier Steine der Elemente finden, die allein dem Spuk ein Ende setzen können. Nun haben Sie aber noch nie einen Zauberspruch auf den Lippen gehabt, geschweige denn sich als Held verdingen wollen. Da man Sie aber mit der Rückzahlung des Kredits, mit dem Sie Ihre Ausbildung bezahlt haben, erpreßt, ziehen Sie los in Ihr ungewisses Schicksal.

Sofern Sie trotz der schlechten Aussichten erfolgreich waren, ist der Dämon tot, und die Geldgier vertreibt die Angst vor der schwarzen Magie. Denn schließlich besitzt jeder Oberfiesling einen Schatz, der jetzt von niemanden bewacht wird. Also schlüpfen Sie in die Rolle eines Neureichen in spe, und verlassen die Stadt. Sie merken aber rasch, daß der Schatz doch nicht so ganz unbewacht ist, denn Sie finden sich waffenlos und durchnäßt in einem Bach wieder. Kein gutes Omen für einen Abenteurer und das »Dungeon Adventure«, das nun auf Sie wartet. (gn)



Unsere Meinung

Nachdem ich die ausführliche Anleitung mit der hervorragenden Story von Peter McBride kannte, war ich ziemlich euphorisch, denn es war ein reines Vergnügen sie zu lesen. Ich erwartete ein genauso unterhaltsames Adventure. Schon dessen erster Teil konnte nicht begeistern, aber dieser ist schließlich auch für Einsteiger konzipiert. Als es Mitte des zweiten Adventures nicht besser wurde, begann ich zu stutzen. Statt der erhofften Texte in Infocom-Qualität standen ganz normale Beschreibungen auf dem Bildschirm. Die Grafiken entsprachen auch nicht ganz meinen Vorstellungen, aber es war ganz nett beim Bildaufbau zuzusehen. Da die Adventures nicht nachladen, wird jedes Bild extra gezeichnet. Der Zeitaufwand dafür ist nicht unerheblich, aber da man während des Zeichnens schon tippen kann, fällt es nicht so stark ins Gewicht. Die drei Adventures sind insgesamt ganz nett, aber alles in allem nur Durchschnitt. Ich möchte sie aber jedem Adventure-Unerfahrenen ans Herz legen. Sie sind für mich das ideale Einstiegspaket. Man bekommt einen schönen Einblick in die Welt der Adventures und gewöhnt sich auch ans Lesen einer Beschreibung, denn das dazugehörige Buch – leider im unvermeidlichen Englisch – gibt einige versteckte Hinweise. (gn)

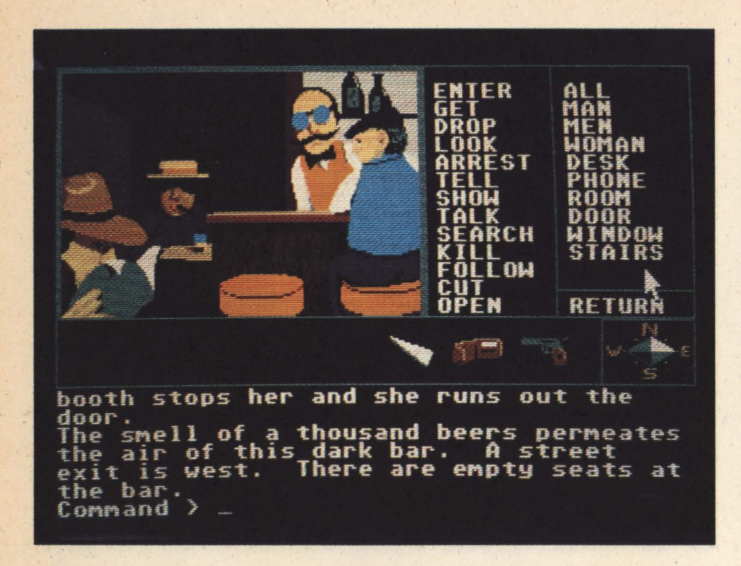


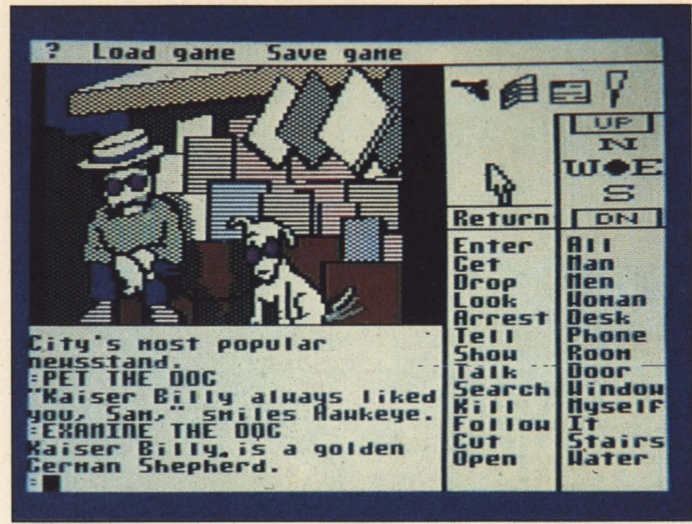
Unsere Meinung

Viel Adventure fürs Geld! Level 9 ist ein englisches Softwarehaus, das sich seit Jahren auf Abenteuerspiele spezialisiert hat. Den Briten gebührt die Ehre, den besten Parser entwickelt zu haben, den es für Kassetten-Adventures gibt. Gegen die Disketten-Programme von Infocom oder einige Telarium-Adventures kommt der Parser natürlich nicht an, aber für floppylose Computerbesitzer ist er momentan das Nonplusultra.

Jewels of Darkness bietet herrlich altmodische Adventure-Freuden wie garstige Monster, finstere Wälder und schurkige Magier. Ohne gute Englischkenntnisse ist man aber aufgeschmissen. Allzugroßen Wert auf tolle Grafik darf man auch nicht legen. Es gibt zwar für jeden Ort ein Bild, aber die Grafiken wirken bei der getesten C64-Version alle recht spartanisch.

Dafür ist das Vokabular gut und jedes der drei Spiele ist voller Puzzles und Rätsel. Jewels of Darkness ist ein Freudenfest für Anhänger von klassischen Abenteuerspielen, die mit den englischen Texten zurechtkommen. Auch wer eine Diskettenstation für seinen Computer besitzt, sollte sich die Trilogie einmal ansehen, denn das Preis/Leistungs-Verhältnis kann sich wirklich sehen lassen. (hl)





Borrowed Time

Die Stimme am Telefon verheißt nichts Gutes. Welcher Schurke hat es auf Ihr Leben abgesehen?

GRAFIK	77 ★	
SOUND & MUSIK	10 ★	
HAPPY-WERTUNG	82 ★	

C 64 (Atari ST, Apple II, Amiga)
59 - 79 Mark (Diskette)

Ein langweiliger Nachmittag im Büro. Sie, der berühmte Privatdetektiv Sam Harlow, haben die Füße auf den Tisch gelegt und harren der Dinge, die da kommen werden. Plötzlich klingelt das Telefon. Sie heben ab. Am anderen Ende der Leitung flüstert eine heisere Stimme: »Sam, Du bist ein toter Mann!«. Dann macht es »Klick!«, und die Leitung ist unterbrochen.

Zum Glück lassen Sie sich nicht aus der Ruhe bringen; schließlich haben Sie schon so manchen schweren Jungen hinter Schloß und Riegel gebracht und lassen sich durch so eine müde Drohung nicht einschüchtern. Doch als Sie die Straße betreten, fallen Ihnen sofort einige zwielichtige Typen auf, die im Hinterhof scheinbar auf Sie gewartet haben. Plötzlich fangen die Gauner an zu schießen: Der Kampf ums Überleben hat begonnen.

»Living on borrowed time« ist eine englische Redewendung, die besagt, daß ein armer Mensch nur noch eine befristete Zeit zu leben hat. So erklärt sich auch der Titel des Abenteuers »Borrowed Time«, denn den Burschen, dessen Tage gezählt sind, verkörpern Sie in der Rolle des Sam Harlow.

Bei Ihren Ermittlungen haben Sie den Zorn der Unterwelt erregt und werden von nun an am laufenden Band beschossen, geschlagen, gefesselt und betäubt. Reizender Job, was? Ständig ist jemand hinter Ihnen her, und wenn Sie zu lange an einem Ort herumtrödeln, kann eine Kugel aus heiterem Himmel Ihr Leben beenden. Um das Adventure zu lösen, müssen Sie herausfinden, wer von etwa 20 Verdächtigten hinter den Mordanschlägen steckt. Mit einem Beweis in der Tasche marschieren Sie dann aufs Polizeirevier, damit der Mordgeselle hinter Schloß und Riegel kommt und Sie endlich Ihren Frieden haben.

»Borrowed Time« hat zahlreiche komfortable Extras. In zwei Kästen findet man eine Reihe von Hauptwörtern und Verben auf dem Bildschirm, die man mit der Maus (beziehungsweise dem Joystick) anklicken kann. Um zu überleben, muß man aber auch des öfteren in die Tasten greifen, da der gesamte Wortschatz nicht in diese Auswahlkästen paßt. Jeden Gegenstand, den Sie bei sich tragen, zeigt stets ein Bildsymbol an. Das linke Bildschirmfoto zeigt die Atari ST- und das rechte die C 64-Version (hl)



Unsere Meinung

Tja, Jungs, das Leben als Detektiv ist nicht eines der leichtesten. Aber warum selber mit dem Schießeisen wedeln, wenn's der Joystick und das richtige Adventure auch tut?

»Borrowed Time« erschien mitten in einer Adventure-Flaute. Auch ich hatte eigentlich von Abenteuerspielen etwas die Nase voll. Der Trenchcoat hing an der Wand, und der Whisky war mein einziger Trost. Doch mit diesem Spiel ging die Post ab – viele Impulse für das Adventure-Genre mit jeder Menge origineller Ideen.

Hier geht's nicht nur sehr kriminalistisch, sondern auch ironisch zu. Seid vorsichtig mit eurer Knarre, sonst blast Ihr den Fensterputzer gleich im ersten Bild weg – und der Typ ist unschuldig! Habt aber vor allem keine Angst vor den bösen Buben, denn »Borrowed Time« ist kein allzu schweres Adventure. Und wenn Ihr doch eine Kugel einfangt, dann ladet einfach einen gespeicherten Spielstand. Do it again, Sam!

Die Grafiken sind wirklich ein Gag und sogar teilweise animiert. Das Spiel ist sehr komfortabel und jedem Englischkundigen (bis auf die Ober-Cracks, die Infocom-Spiele auf die Schnelle in der Mittagspause lösen) zu empfehlen. Also Freunde, zeigt den Ganoven, was ein waschechter Detektiv alles drauf hat! (hl)



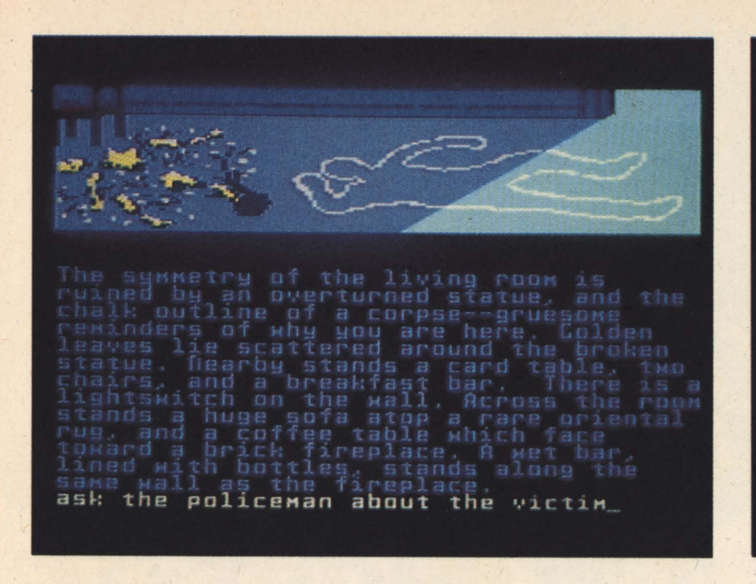
Unsere Meinung

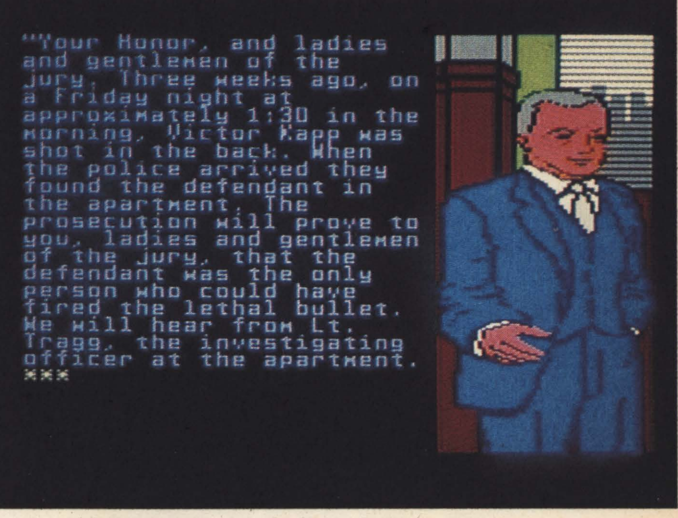
Ich spiele Borrowed Time ausgesprochen gerne. Es wurde von einer Programmierertruppe geschrieben, die eine Menge Humor hat und das »Chikago 1930«-Genre öfters auf die Schippe nimmt.

Die C 64-Version stellt sich mit einer äußerst gelungenen Grafik vor, wenn man bedenkt, das sich diese auf ein Viertel des Bildschirms beschränkt und mit vier Farben auskommen muß. Dafür entschädigt bei manchen Bildern die gelungene Animation. Die Ladezeiten von Diskette sind verblüffend kurz. Allerdings ist der Text auf dem Bildschirm nicht besonders gut lesbar. Anders dagegen die Atari ST-Version, die ich am liebsten spiele. Sehr farbenfroh nutzt sie die höhere Auflösung gegenüber dem C 64 sowohl bei Grafik wie auch bei Text sehr gut aus (Dasselbe gilt für die Amiga-Adaption.)

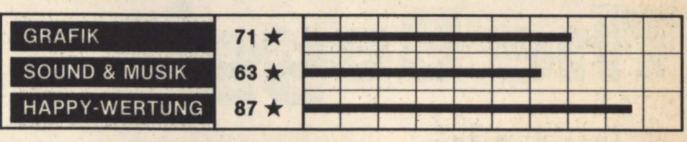
Handlung, Spielwitz und Grafik gefallen mir sehr gut, nur der Parser erhält ein paar Minuspunkte. Er ist zwar recht flott, aber nicht sehr komfortabel und muß manchmal bei längeren Sätzen oder ungebräuchlichen Wörtern passen.

Borrowed Time ist eines meiner Lieblings-Adventures, hauptsächlich wegen seiner ausgefeilten, humorvollen Handlung und der tollen Grafik. (bs)





Perry Mason



Wird der Star-Anwalt die unschuldige Schöne vor den Klauen des Gesetzes retten und den wahren Mörder rechtzeitig entlarven?

C64 (Atari ST, MS-DOS)
70 - 150 Mark (Diskette)

Ein typischer Abend im Büro von Los Angeles' Star-Anwalt, Perry Mason. Es ist sieben Uhr. Sie erledigen gerade den täglichen Papierkram und die längst überfällige Post. Da stürmt eine junge, attraktive Frau in ihre Kanzlei. Sie bricht in Tränen aus und erzählt Ihnen ihr herzerweichendes Problem. Ihr Mann möchte sich von ihr scheiden lassen, was Sie aber wiederum nicht will. Normalerweise übernehmen Sie keine Scheidungs-Angelegeheiten, aber Sie versprechen der Frau, sich morgen ein wenig um ihren Fall zu kümmern. Schließlich ist Sie Laura Kapp, Frau von Victor Kapp, dem bekanntesten (und reichsten) Restaurant-Besitzer von L.A..

Am nächsten Morgen klingelt Ihr Telefon. Victor Kapp ist in der Nacht erschossen in seinem Appartment aufgefunden worden. In seiner Nähe lag bewußtlos seine Frau Laura mit der Mordwaffe direkt neben ihrer Hand. Sie ist damit die Hauptverdächtige und befindet sich schon in Untersuchungshaft.

Sie fahren sofort in die Wohnung des Opfers und dürfen sich dort unter Polizeibegleitung umsehen. Schon hier stechen Ihnen einige Ungereimtheiten ins Auge. Als Laura dann bei einem Besuch im Gefängnis auch noch ihre Unschuld beteuert, glauben Sie ihr und übernehmen den Fall.

Wie in einem amerikanischen Gericht üblich, entscheidet eine Jury aus zwölf Geschworenen über Schuld oder Unschuld der Angeklagten. Der Richter leitet den Prozeß und hat nach der Entscheidung der Jury das Strafmaß festzusetzen. Während der Staatsanwalt alles daran setzen wird, die Jury zu überzeugen, daß nur Laura ihren Mann umgebracht haben kann, ist es Ihre Aufgabe, die Jury von der Unschuld ihrer Klientin zu überzeugen.

Das wichtigste Instrument bei der Verhandlung ist das Verhören von Zeugen. Als erstes ruft der Staatsanwalt seine Zeugen auf. Während seines Verhörs können Sie Einspruch gegen bestimmte Fragen erheben, was Sie dann aber begründen müssen. Danach ist es an Ihnen, aus dem Zeugen die richtigen Informationen herauszubekommen.

Zusätzlich können Sie Beweisstücke in die Verhandlung mitbringen und die Zeugen darüber ausfragen.

Natürlich ist es auch sinnvoll, sich stets um die Jury zu kümmern. Sie können die Jury nicht nur ansprechen, sondern auch durch Gestik und Mimik beeinflussen. (bs)



Unsere Meinung

Ich kam, lud und spielte und siehe da: Perry Mason wird in punkto Gerichts-Simulation so schnell nicht von einem anderen Programm überholt werden.

Hier stimmt einfach alles: Die Story könnte direkt aus einem Perry-Mason-Buch von Erle Stanley Gardner stammen, die Grafiken haben die übliche, überdurchschnittliche Telarium-Qualität, und der Parser gehört auch zu den intelligenteren seiner Sorte.

Wer sich ein wenig mit Grammatik und Sprache beschäftigt, weiß, daß es tausende von Möglichkeiten gibt, eine Frage auszuformulieren. Deswegen liegt bei Perry Mason eine ausführliche Gebrauchsanweisung für den Parser bei, die auch eine fast vollständige Wortliste umfaßt. Endlich ist das ewige »Warum versteht er mich denn nicht?« vorbei, denn die Anleitung gibt schon vor dem Spielen bekannt, was der Parser kapiert und was nicht.

Ebenso hat mich beeindruckt, daß das Adventure in mehreren Stufen gelöst werden kann. Es reicht an sich schon, wenn man die Jury von Lauras Unschuld überzeugt hat.

Zusammengefaßt ist Perry Mason ein recht außergewöhnliches Adventure, das mir sehr gut gefällt und auch in meiner privaten Software-Sammlung vorhanden ist. (bs)



Unsere Meinung

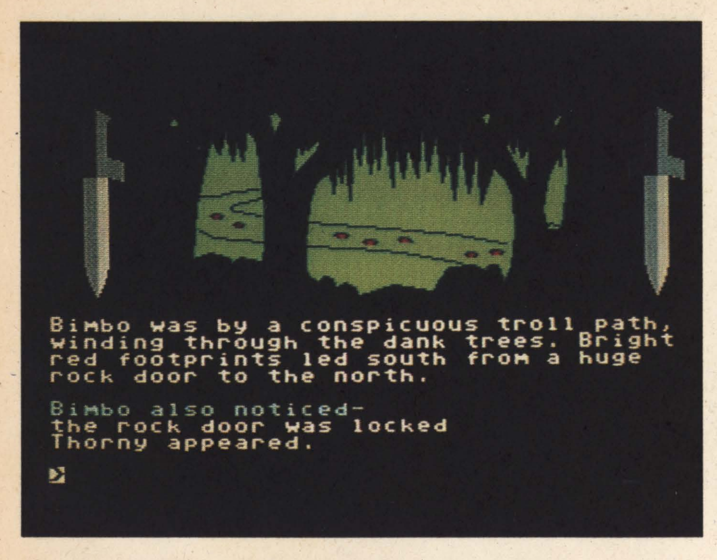
Wenn große Namen zu Computer-Spielen verhackstückt werden, ist Skepsis geboten. In den meisten Fällen ist das Endprodukt eine mittlere Katastrophe (»Miami Vice«) oder spielerisch gut, aber inhaltlich eine Verfremdung der Vorlage (»Bat Man«).

Perry Mason ist ein Glücksfall, denn der berühmte Krimi-Held feiert in dem gleichnamigen Adventure eine sehr gut gelungene Auferstehung, bei der die richtige Atmosphäre nicht zu kurz kommt.

Wie es sich für ein Adventure aus dem Hause Telarium gehört, gibt es keinen Schwachpunkt. Die Grafiken sind sehr gut, der Parser liefert ausführliche Beschreibungen und Sound-Effekte fehlen auch nicht.

Der Höhepunkt sind wohl die Verhörszenen vor Gericht, die man kaum hätte besser gestalten können. In der Rolle von Perry Mason können Sie die Zeugen über alles mögliche befragen, die Stimmung bei der Jury überprüfen und sogar Einspruch erheben.

In Sachen Text und Parser wird Perry Mason nur noch von Infocom-Adventures übertroffen, bietet aber dafür einige sehenswerte Bilder. Schade nur, daß das Programm beim C64 recht langsam ist. Der Parser ist nicht gerade der allerflotteste, aber bestimmt auch nicht der schlechteste. (hl)





The Boggit

GRAFIK	68 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	56 ★	

C 64 (Schneider, Spectrum)
35 Mark (Kassette)

Namensähnlichkeiten sind beabsichtigt: »The Boggit« ist die Parodie auf den Adventure-Klassiker »The Hobbit«!

Das meistverkaufte, meistgespielte und meistzitierte Abenteuerspiel, das die europäischen Software-Schaffenden uns bisher beschert haben, ist The Hobbit. Der Titelheld ist ein Hobbit, der einen verschollenen Schatz aus den Fängen eines fiesen Drachen klauen soll. Die Fantasy-Handlung und der überdurchschnittliche Parser machten das Programm zu einem Klassiker.

Ein respektloses Programmierer-Team namens Delta 4 konnte soviel Hobbit- und Tolkien-Kult natürlich nicht unangetastet lassen. Vor einiger Zeit veröffentlichten die Briten ein Abenteuerspiel namens »Bored of the Rings«, die nicht nur im Titel eine deutliche Anspielung auf Lord of the Rings war. Handlung und Personen des Fantasy-Buchs wurden kräftigst durch den Kakao gezogen. In England, wo man skurrilem Humor ja recht zugetan ist, wurde die Veräppelung ein Überraschungshit. The Boggit nennt sich der Nachfolger, der sogar einen Schritt weiter geht. Hier wird nämlich gezielt das Abenteuerspiel The Hobbit persifliert, das ja ebenfalls auf Tolkiens Roman-Triologie basiert.

The Boggit ist die erste Software-Parodie, die ein anderes Computerspiel bis ins Detail auf die Schippe nimmt. Für alle, die The Hobbit kennen, bedeutet dies natürlich ein besonderes Vergnügen.

Der Held des Spiels ist ein Boggit namens Bimbo Faggins, der ein beschauliches Leben in einem Loch führte. Bimbo ist nicht gerade das, was man unter dem typischen Hauptdarsteller eines Abenteuerspiels versteht. Er ist faul, fett und seine einzige Aktivität besteht darin, die Elfen-Mädels beim Schwimmen zu beobachten.

Bimbo hätte es sich nicht träumen lassen, in eins von diesen modischen Computer-Adventures zu geraten. Doch als er Grandalf, den berühmten Zauberer von Busch zu Busch kriechen sah, wußte er, daß sich etwas anbahnte. Bimbo tat das einzig Wahre: Er verbarrikadierte die Tür und beschloß, den Tag in seinem Loch zu verbringen. Doch das Schicksal nahm seinen Lauf und Bimbo wurde in Ereignisse verwickelt, die an The Hobbit erinnern – aber doch ein wenig anders sind.

Grandalf überredet Bimbo, einen gemütlichen Camping-Urlaub zu machen. Um das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden, kann man Daug, den Drachen, gleich davon überzeugen, daß sein Zwergenschatz die Kreditkarten und seine Van-Gogh-Sammlung völlig wertlos sind... (hl)



Unsere Meinung

Respekt, Respekt! Das hat wirklich noch keiner gewagt: eine saftige Parodie auf ein anderes Computerspiel! The Boggit veräppelt The Hobbit und bedient sich dabei auch noch derselben Stilform. Wie das berühmte Vorbild ist diese Scherz-Version ein Grafik-Adventure mit zirka 100 Schauplätzen und vielen Bildern. Letztere sind nicht nur den original Hobbit-Grafiken nachempfunden, sondern sogar etwas besser und schneller ausgefallen.

The Boggit ist prinzipiell eine unterhaltsames Spielchen. Leider kann man das Programm nur einem recht speziellen Käufer-Kreis empfehlen. Um sein Späßchen zu haben, muß man a) Adventure-Fan sein, b) The Hobbit gespielt haben, c) gut Englisch können und d) Sinn für skurrilen Humor haben. Wer sich bei allen vier Punkten angesprochen fühlt, sollte sich The Boggit unbedingt ansehen. Das Spiel ist in mancherlei Hinsicht wirklich einmalig und dabei recht knifflig.

Für Adventure-Witzbolde ein rundes Vergnügen, wobei ich mich zwar zu den Scherzkeksen (Ha!) zähle, aber vom Zwei-Wort-Parser nicht gerade begeistert bin. Wer's etwas geistreicher (und teurer) mag, greife zu Infocoms »Hitchhiker's Guide« oder »Leather Goddesses«, wo es mindestens genauso humorig zugeht. (hl)



Unsere Meinung

Kennen Sie diesen Effekt bei Computerspielen: Sie spielen ein Programm einige Zeit voller Begeisterung und sind absolut davon hingerissen, doch plötzlich beginnt das große Gähnen und das Programm verstaubt im Schrank? Genau das ist mir bei The Boggit passiert. Ich habe mich früher einige Zeit durch The Hobbit gequält, und fand es damals furchtbar schwierig. Deshalb konnte mich The Boggit sofort begeistern, denn mit jeder Grafik, mit jedem Text und mit jeder Antwort schwang die Erinnerung an The Hobbit mit. Diese erste Zeit beim Spielen war wirklich ein großes Vergnügen für mich. Leider hält dieser Effekt nur begrenzte Zeit an, und auch die beste Idee ist irgendwann ausgereizt. Wenn dann die Euphorie der nüchteren Betrachtung weicht, hat dieses Adventure nur Hausmannskost zu bieten. Man hat sich bei Delta 4 unübersehbar Mühe gegeben, The Boggit zu einem eigenständigen Adventure zu machen, aber die wirklichen Neuigkeiten fehlen. Ich erwarte zumindest, daß ich mehrere Kommandos gleichzeitig eingeben kann. Das erachten die Programmierer offenbar als Luxus, und der Spieler muß sich mit den berühmt-berüchtigten Zwei-Wort-Kommandos zufrieden geben. (gn)



ELECTRONIC ARTS™

ELECTRONIC ARTS DELUXE-Serie

Exklusivvertrieb bei Markt & Technik







DELUXE
Paint

ist ein fantastisches Grafik-Programm, das wie alle Produkte der »Deluxe«-Reihe speziell für den Amiga entwickelt wurde und die Fähigkeiten des Computers entsprechend gut ausnutzt. Es arbeitet in allen drei Modi und erlaubt, jede der 4096 Farben des Amiga zu verwenden. Hardware-Anforderungen: Amiga (256 KByte) und Farbmonitor.
Bestell-Nr. MS 565
DM 249,–* (sFr. 199,–/öS 2290,–*)

DELUXE
Print

und ein grafikfähiger Drucker verwandeln den Amiga in eine Druckmaschine. Sie können Karten, Poster, Briefköpfe und vieles mehr auf einfachste Weise entwerfen und ausdrucken. Besitzer eines Farbdruckers können ihr Werk auch in Farbe aufs Papier bringen. »Deluxe Print« ist kompatibel zu »Deluxe Paint«. Das bedeutet, daß man Grafiken zwischen den Programmen austauschen kann. Hardware-Anforderungen: Amiga (512 KByte) und Farbmonitor.
Bestell-Nr. MS 566
DM 249,–* (sFr. 199,–/öS 2290,–*)

DELUXE
Video

dient zum einfachen Entwerfen und Zusammenstellen von animierten Grafik-Sequenzen. Sie können so Videofilme mit Computergrafik versehen und regelrechte Computer-Videoclips zusammenstellen. Das Programm ist ebenfalls kompatibel zu »DELUXE PAINT« und »DELUXE PRINT«. Hardware-Anforderungen: Amiga (512 KByte) und Farbmonitor.
Bestell-Nr. MS 567
DM 249,–* (sFr. 199,–öS 2290,–*)

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Deluxe Paint, Deluxe Print und Deluxe Video erhalten Sie in den Fachabteilungen der Kaufhäuser, in Computershops, bei Commodore-Fachhändlern oder direkt beim Verlag gegen Vorauskasse.

Die ideale Ergänzung:
Das Buch zur Software
Markus Breuer
DELUXE Grafik mit dem Amiga
November 1986, 250 Seiten
ISBN 3-89090-412-2
Best.-Nr. MT 90412
DM 49,– (sFr. 45,10/öS 382,20)
Erhältlich bei Ihrem Buchhändler



M[illegible]nik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

[illegible]estellungen im Ausland bitte an untenstehende Adressen.
[illegible] & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH–6300 Zug, Tel. (0 42) 41 56 56
Österreich: [illegible] Handels- und Verlagsges. mbH., Alser Str. 24, A–1091 Wien, Tel. (02 22) 48 15 38 – 0

607228

```
WARNING!                    Score: 0/0
reaching the age of eighteen
(twenty-one in certain states). This
story is also unsuitable for censors,
members of the Moral Majority, and
anyone else who thinks that sex is
dirty rather than fun.
   The attitudes expressed and language
used in this story are representative
only of the views of the author, and in
no way represent the views of Infocom,
Inc. or its employees, many of whom are
children, censors, and members of the
Moral Majority. (But very few of whom,
based on last year's Christmas Party,
think that sex is dirty.)
   By now, all the folks who might be
offended by LEATHER GODDESSES OF PHOBOS
have whipped their disk out of their
drive and, evidence in hand, are
indignantly huffing toward their
dealer, their lawyer, or their favorite
repression-oriented politico. So... Hit
the RETURN/ENTER key to begin!
```

```
Gents' Room                 Score: 0/4
Ahhh...
   Now that the "crisis" has passed,
you notice a strong and familiar odor
pervading the room.

>smell
[Scratch 'n' sniff spot number 1. Hit
the RETURN/ENTER key to continue.]

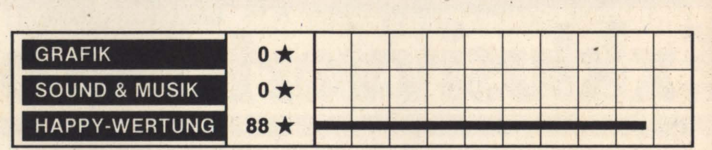
You trace the smell to a dubious slice
of pizza, crumpled in the corner.
[Incidentally, we had some pretty
putrid scents available, all of which
would've seemed right at home in a
filthy restroom. In the end, we were
too kind to use them -- but we were
sorely tempted!]

>take the pizza
The very thought is enough to make
stronger men than yourself vomit.

>_
```

Leather Goddesses of Phobos

Die Leder-Göttinnen von Phobos machen sich auf, die Erde zu erobern. Nur Sie können das auf recht ungewöhnliche Weise verhindern.



C64 (Amiga, Apple II, Atari XL/XE, Atari ST, Macintosh, MS-DOS, Schneider)
89 - 99 Mark (Diskette)

Wir schreiben das Jahr 1936. In den USA wird eine Kunstfaser namens Nylon populär, Alf Landon will Präsident werden, Victor Hess gewinnt den Nobel-Preis der Physik, »Vom Winde verweht« ist der meistverkaufte Roman, ein Steak kostet nur 25 Cent pro Pfund, und die Leder-Göttinnen von Phobos machen sich auf, die Erde zu erobern, um sie in ihre private »Spielwiese« zu verwandeln. Doch bevor die Leder-Göttinnen losziehen, gehen sie auf Nummer Sicher und besorgen sich einige Versuchskaninchen für ihre Experimente.

Sie werden aus Ihrer Lieblingsbar in einem verschlafenen Nest Nord-Amerikas von den Leder-Göttinnen gekidnappt und nach Phobos verschleppt. Dort sperrt man Sie vorerst in eine Zelle, während sich die Invasions-Flotte für die Versklavung der Erde bereit macht.

Wenn Sie aus der Zelle und dann den wütenden Leder-Göttinnen entfliehen können, beginnen Sie, mit einem getreuen Mitstreiter an Ihrer Seite, eine rasante, gefährliche, unanständige und sehr witzige Reise durch das Sonnensystem, deren Ziel es ist, acht Gegenstände zu finden und daraus eine Maschine zu bauen, die die Leder-Göttinnen ein für alle Mal vernichten kann.

Leather Goddesses ist ein Science-Fiction-Adventure im Stile der späten dreißiger Jahre, das durch viele moderne Anspielungen, insbesondere sexueller Art, aufgepeppt wurde. Es läßt sich in drei verschiedenen Stufen spielen, von denen eine ganz jugendfrei ist, eine weitere nur erwachsenen Personen zugänglich sein sollte. Die dritte liegt ungefähr dazwischen. Allen drei Stufen ist der typische Meretzky-Witz gemeinsam, der schon tausende von »Hitchhiker's Guide«-Spielern zur Verzweiflung brachte.

Dem Programm liegen einige Gimmicks, darunter ein 3D-Comic (mit der beliebten Rot/Grün-Brille) und eine Schnupperkarte bei. An bestimmten Stellen fordert das Adventure auf, bestimmte Felder dieser Karte aufzurubbeln und daran zu schnuppern. Somit ist Leather Goddesses das erste Adventure, das man auch riechen kann! (bs)



Unsere Meinung

Auch auf die Gefahr hin, daß man mich für einen was-weiß-ich-was hält: Leather Goddesses ist im Augenblick mein Lieblingsadventure! Leather Goddesses ist keinesfalls ein pornographisches Machwerk, das die seltsamen Gelüste bestimmter Käuferschichten befriedigen soll. Steve Meretzky weiß ganz genau, wie weit er gehen darf, ohne zu hart an die Grenzen des guten Geschmacks, der öffentlichen Moral und der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften zu stoßen.

Natürlich ist Leather Goddesses auch technisch sehr gut gelungen. Der altbewährte Infocom-Parser versteht diesmal wieder über 900 Wörter. Wer nach Grafik sucht, muß, wie bei Infocom üblich, mit dem Original-Zeichensatz des Computers vorlieb nehmen.

Leather Goddesses spielt sich wesentlich einfacher als »Hitchhiker's Guide«; dort bin ich noch nicht auf so teuflische Probleme wie den Babelfisch oder den Pocket Fluff von Hitchhiker gestoßen. Aber wer weiß, was sich in den letzten Kilobytes noch so alles verbirgt.

Wer Hitchhiker mochte, wird Leather Goddesses lieben. Wer Hitchhiker nicht kennt, sollte sich unbedingt Leather Goddesses besorgen, er verpaßt sonst den größten Spaß, seit es Adventures gibt. (bs)

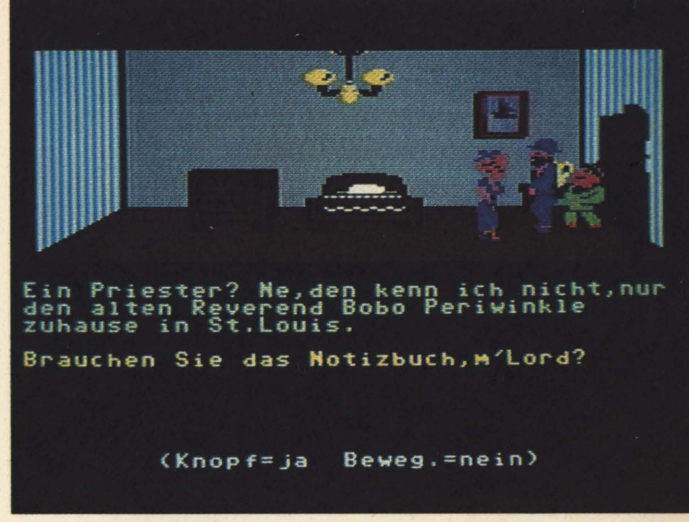


Unsere Meinung

Alle Zurückhaltung beiseite, Jungs: Ich liebe dieses Spiel! Leather Goddesses of Phobos ist die ultimative, unwiderstehliche Veräpplung auf Science-Fiction, Sex und Abenteuerspiele im allgemeinen. Programmierer Steve Meretzky, der schon »Hitchhiker's Gudie to the Galaxy« programmierte, holt vielmehr zum großen »Durch den Kakao ziehen« aus. Da bekommen auch viele ungeschriebene Gesetze für Abenteuerspiele ihr Fett ab. Man befindet sich zum Beispiel in einer Gefängniszelle, deren Tür geschlossen ist. Gewohnheitsmäßig beginnt der Spieler, nach Fluchtwegen Ausschau zu halten: Man versucht Wände zu erklimmen, das Schloß zu zerbrechen und so weiter. Des Rätsels Lösung ist aber peinlich einfach: Die Tür ist gar nicht verschlossen und mit dem läppischen Befehl »Open door« kann man aus der Zelle entkommen.
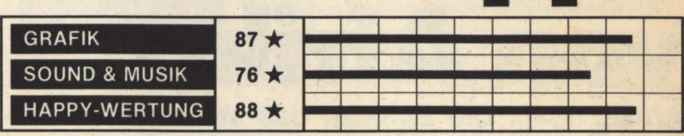
Bei den vielen Gags kommt das Adventure auch nicht zu kurz: Es ist nicht allzu schwierig, bietet aber einige knifflige Puzzles und hat den hervorragenden Infocom-Parser. Dazu kommen die besonders originellen Packungs-Beilagen (ein Extra-Lob für die Schnüffel-Karte). Wer gut Englisch kann, Humor hat und kein Adventure-Muffel ist, wird von Leather Goddesses begeistert sein. (hl)





Murder on the Mississippi

Ein Raddampfer, eine Leiche, acht Verdächtige, viele Indizien und ein Detektiv – das kann doch nur ein Krimi-Adventure sein.



GRAFIK	87 ★
SOUND & MUSIK	76 ★
HAPPY-WERTUNG	88 ★

C 64 (Apple II)
59 Mark (Diskette)

Der berühmte englische Detektiv Sir Charles Foxworth unternimmt mit seinem Diener Regis einige ausgedehnte Reisen durch das Amerika des ausklingenden 19. Jahrhunderts. Eine dieser Reisen führt ihn auf einen Mississippi-Schaufelraddampfer. Dort läßt ihm sein ungewöhnlicher Beruf aber keine Ruhe: Bei einem Spaziergang über Deck findet er in einer Kabine anstelle eines lebendigen Gesprächspartners eine Leiche, die ihm und zumindest einem der acht Passagiere einige Probleme bereiten wird.

Nur mit seinem scharfen Verstand und einem Notizbuch bewaffnet, macht sich Sir Charles auf die Suche nach dem Mörder. Es kann nur einer der acht Mitfahrer gewesen sein, denn sonst war niemand zur Tatzeit an Bord. Das Schiff wird in drei Tagen in New Orleans anlegen. Bis dahin muß der Fall gelöst sein, sonst kann der Täter ungestraft entkommen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um an Beweise und Informationen über den Tathergang heranzukommen: Man durchsucht die einzelnen Kabinen nach Beweisstücken oder unterhält sich mit den Passagieren und fragt diese über ihre Mitfahrer aus.

Im Gespräch mit den Passagieren erfährt man viele interessante Tatsachen. Jeder hatte irgendwie mit dem Ermordeten zu tun. Der eine war Geschäftsfreund, die andere eine verflossene Jugendliebe und wiederum ein anderer gar der uneheliche Sohn! Die stark »verknubbelten« Verwandtschafts-Beziehungen erinnern schon an »Dallas« und »Denver«.

Wichtig bei Gesprächen mit den Passagieren sind die Notizen. Dies erledigt »Murder on the Mississippi« halbautomatisch, so daß Sie kein Papier dafür benötigen. Wenn sie im Gespräch mit einem Passagier offenbaren, was die anderen denn so alles über ihren Gesprächspartner gesagt haben, wird er vielleicht ein wenig gesprächiger.

»Murder on the Mississippi« wird ausschließlich mit dem Joystick gespielt. Mit dem Druck auf den Feuerknopf erreicht man eine Reihe von Menüs, aus denen man den gewünschten Befehl aussuchen kann.

Das wichtigste dürfen wir hier natürlich nicht vergessen: »Murder on the Mississippi« ist eines der wenigen guten Adventures mit deutschem Text auf dem Bildschirm.

(bs)



Unsere Meinung

Beim Stichwort »deutsches Adventure« gehe ich immer sofort in Abwehrhaltung, denn bis heute konnte mich kein deutsches Parser-System überzeugen und vom Spielen der englischsprachigen Programme abbringen. Activision hat sich jedoch glänzend aus der Affaire gezogen: »Murder on the Missisippi« hat gar keinen Parser, sonder wird über ein sehr intelligentes Menü-System gesteuert. So kommt man mit einem Joystick zum Adventure-Genuß.

Die Grafik von Murder on the Missisippi ist ebenfalls sehr gut: Animation der Sprites und Scrolling sind für ein Adventure einmalig. Besonders beeindruckend ist aber bei der C64-Version, daß während des Scrollens von Diskette nachgeladen wird (Multitasking mit 8 Bit, nicht schlecht!).

Daß sich Activision entschlossen hat, dies Adventure ins Deutsche übersetzen zu lassen, schlägt äußerst positiv zu Buche. Die Übersetzung ist, bis auf einige kleine Rechtschreibfehler, recht gut gelungen.

Schade, daß Murder on the Mississippi nicht zu den komplexeren Adventures gehört. Hat man erst einmal die Beweise und die richtigen Aussagen gefunden, ist das Zusammensetzen des Mordpuzzles recht einfach. Trotzdem kann man einige Wochen beschäftigt sein, bis der Täter entlarvt ist. (bs)



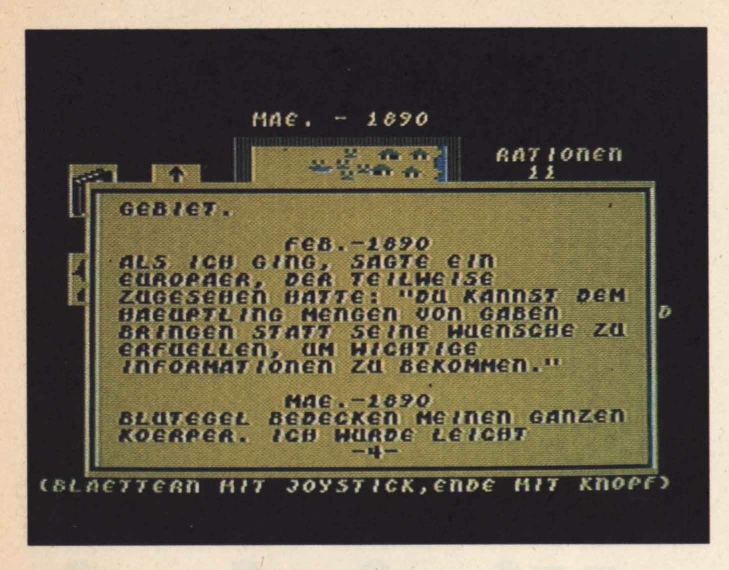
Unsere Meinung

Echtzeit- und Action-Adventures sind nicht gerade die neueste Erscheinung auf dem Computermarkt, aber von allen Spielen dieses Genres gefällt mir Murder on the Mississippi am besten. Die Grafik mit den hervorragend animierten Sprites ist mehr als sehenswert und erinnert mich eher an einen Trickfilm als an ein Computerspiel.

Die Steuerung mit dem Joystick ist intelligent und bedienerfreundlich gelöst und behindert nicht den Spielverlauf wie bei anderen Spielen. Man kann sich voll und ganz auf die Lösung des Falls konzentrieren.

Weniger gefällt mir, daß man das Notizbuch nicht immer durchsehen kann. Das Nachlesen wie bei »Das Herz von Afrika« wäre recht hilfreich, weil man sonst neben dem programmierten Notizbuch immer eigene Zettel braucht.

Außerdem spielt sich Murder für meinen Geschmack etwas zäh, da das ewige Herumlaufen auf die Dauer langweilig ist. Mehr Action würde für mehr Abwechselung sorgen und das Spiel auflockern. Trotzdem hat Murder on the Mississippi das Zeug ein Klassiker zu werden. Allein wegen der witzigen deutschen Texte und des gelungenen Konzepts hat es sich einen Platz in der Adventure-Geschichte verdient. (gn)



Das Herz von Afrika

Afrika, 1890: Die Schätze des schwarzen Kontinents warten nur darauf, geborgen zu werden.

GRAFIK	73 ★
SOUND & MUSIK	63 ★
HAPPY-WERTUNG	81 ★

C64
69 Mark (Diskette)

Wir begeben uns in das Jahr 1889. Hiram Perkins Primm, ein exzentrischer Forscher, ist gestorben. Primm war ein Afrika-Enthusiast, der Jahre auf dem schwarzen Kontinent verbrachte. Sein Lebensziel war die Suche nach den Grabkammern des Pharaos Ahnk Ahnk, in der sich unvorstellbare Reichtümer befinden sollen. Er verstarb leider, ohne die legendären Grabkammern gefunden zu haben. Wenn es Ihnen, einem begabten Nachwuchsforscher gelingt, das Grab innerhalb von fünf Jahren zu entdecken, erhalten Sie das gesamte Vermögen von Mr. Primm.

Im Januar 1890 erreichen Sie Kairo, den Ausgangspunkt Ihrer Suche quer durch den schwarzen Kontinent. Mit dem Joystick steuern Sie Ihren Entdecker, der über den Kontinent tippelt. Ab und zu trifft man auf eine Sammlung von Häuser-Symbolen, die auf ein Eingeborenendorf oder eine Stadt deuten.

In einem Bildschirmfenster in der Mitte sehen Sie Ihren Forscher über den Kontinent marschieren. Durch Druck auf den Feuerknopf kann man eines der vier Bildsymbole anwählen, die links von diesem Hauptwindow stehen. Hier können Sie unter anderem Ihren Gesundheitszustand abfragen, sich eine Karte der Umgebung zeigen lassen, einen Gegenstand benutzen oder im Tagebuch blättern.

Besagtes Tagebuch ist einer der Hauptgags des Programms. Alle Entdeckungen und wichtigen Ereignisse Ihrer Forschungsreisen werden vom Programm selbständig in einem Tagebuch niedergeschrieben. Sämtliche Texte sind ebenso wie die Anleitung ins Deutsche übersetzt worden.

Damit der Forschungstrip nicht zur ziellosen Herumwuselei wird, gibt es reichlich Orientierungshilfen. Der Verpackung liegt eine Landkarte bei, auf der wichtige geographische Punkte verzeichnet sind. Wenn Sie sich außerhalb einer Ortschaft die Karte ansehen, die man im Spiel in einem der Läden kaufen kann, erscheint ein höchst aufschlußreiches Window auf dem Bildschirm. Es zeigt einen Landkartenausschnitt der näheren Umgebung, auf dem ein blinkender Punkt Ihren aktuellen Standort anzeigt.

Wenn Sie es innerhalb von fünf (Spiel-)Jahren nicht schaffen, die heißbegehrte Gruft auszubuddeln, werden Ihnen sämtliche finanziellen Mittel gestrichen und die Expedition wird abgebrochen. Da hilft nur eins: Noch mal versuchen, aus den Erfahrungen lernen und es diesmal besser machen. (hl)

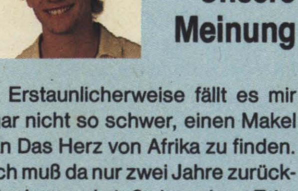


Unsere Meinung

Bei diesem Spiel muß man regelrecht verzweifelt nach Makeln und Schönheitsfehlern suchen. Die Story ist spannend, die Aufmachung gut, alle Texte inklusive Handbuch und Landkarte wurden ins Deutsche übersetzt, das Spielprinzip ist interessant und Motivation vorhanden. Dennoch ist Das Herz von Afrika bei mir knapp an der Höchstnote vorbeigeschlittert. Wenn man das Spiel einmal gelöst hat, wird es nämlich ziemlich langweilig. Da das Programm nicht allzu schwierig ist, kann das relativ schnell gehen.

Die Benutzerführung ist ausgezeichnet. Man steuert seinen Bildschirm-Forscher elegant mit dem Joystick und muß während des gesamten Spiels kein einziges Wort in die Tastaur tippen. Dazu kommen zahlreiche originelle Ideen wie das elektronische Tagebuch und die grafisch ausgefeilte Präsentation mit vielen übersichtlichen Bildschirmfenstern.

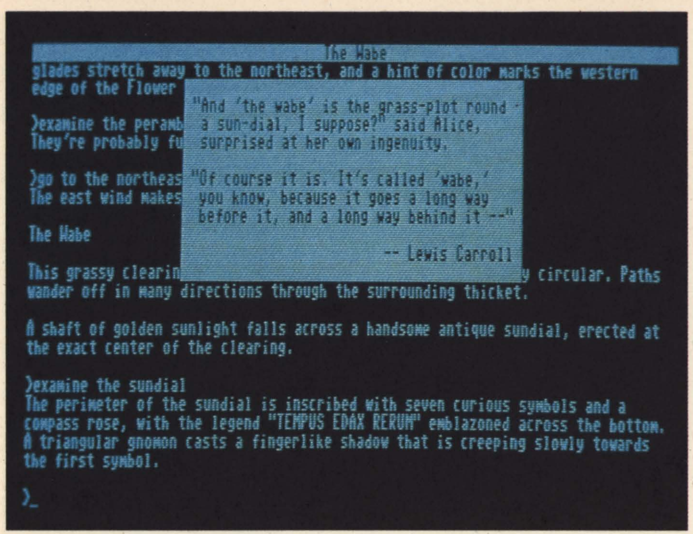
Für Einsteiger und alle anderen Computer-Besitzer, die nicht gerade ausgesprochene Adventure-Cracks sind, ist das Spiel daher sehr empfehlenswert. Spezialisten werden Das Herz von Afrika vielleicht zu schnell gelöst haben, aber auf der anderen Seite unterscheidet sich das Programm angenehm von 08/15-Adventures. (hl)



Unsere Meinung

Erstaunlicherweise fällt es mir gar nicht so schwer, einen Makel an Das Herz von Afrika zu finden. Ich muß da nur zwei Jahre zurückdenken und stoße in meinen Erinnerungen auf ein Spiel namens »Seven Cities of Gold«, das diesem in erstaunlicher Weise gleicht. Das Erstaunen wird zugebenenermaßen geringer, sobald man erfährt, daß es vom selben Programmierteam stammt. Ich halte Seven Cities noch immer für besser, einfach weil es flüssiger zu spielen ist. Während das Handeln mit den Eingeborenen in Amerika noch spannend war, ist die Tausch-Szene in den Hütten Afrikas eher einschläfernd.

Gehört man zu den bedauernswerten Kreaturen, die Seven Cities of Gold nicht kennen, erhält man mit Das Herz von Afrika ein sehr unterhaltsames und trickreiches Spiel, das mit neuen Variationen aufwartet. Man wird mit Problemen konfrontiert, die gar nicht so einfach zu meistern sind. Verschiedene Krankheiten machen einem das Leben schwer, und vor dem Erblindungseffekt ziehe selbst ich den Hut. Er beweist, daß dieses Spiel nicht ein Abklatsch, sondern eine eigenständige Weiterentwicklung ist. Mit der genauen Beschreibung kann es sogar fast zum Geographie-Lernen eingesetzt werden. (gn)



Lancaster Walk

An impressive sculpture of a horse and rider dominates this bustling intersection. The Walk continues north and south; lesser paths curve off in many directions.

A broad field of grass, meticulously manicured, extends to the east. Beyond it you can see the Long Water glittering between the trees.

A printed notice is stuck into the grass.

>examine the notice
The words Do Not Walk On The Grass are sternly printed on the notice.

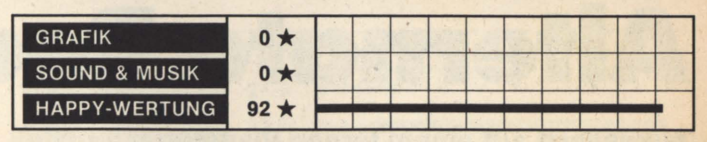
>jump over the grass
As your feet touch the grass you sense a strange motion around you. Looking down, you watch with horror as the grass begins to ripple and writhe with vegetable indignance!

Angry green stalks whip around your legs, pull you to the ground and drag you, kicking and screaming, back to the paved surface of the Lancaster Walk.

A chorus of offended little voices subsides as you regain your footing.

>_

Trinity



GRAFIK	0 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	92 ★	

C 128 (Amiga, Atari 130 XE, Atari ST, MS-DOS)
99 Mark (Diskette)

Sirenen heulen, Menschen geraten in Panik, vom Horizont strahlt das gleißend helle Licht einer Atombombe: Der dritte Weltkrieg hat begonnen.

Trinity ist der neueste Streich des »Wishbringer«-Programmieres Brian Moriarty. Es erscheint in der Reihe Infocom Plus, die es nur für Rechner mit mindestens 128 Kilobyte Speicherplatz gibt. Parser und Handlung schlucken nämlich so viel Speicherplatz, daß das Spiel in kleinere Computer gar nicht mehr hineinpaßt, obwohl ständig von der Diskette nachgeladen wird.

In nicht allzuferner Zukunft ist die politische Lage zwischen Ost und West sehr gespannt. An den Grenzen vieler europäischer Staaten werden verstärkt Truppen stationiert. So brauchen Sie gerade in diesen harten Zeiten ein wenig Ablenkung und Zerstreuung.

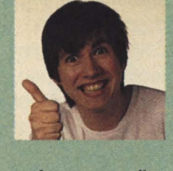
Sie übernehmen die Rolle eines Touristen, der sich gerade auf einer 599-Dollar-Pauschalreise durch Europa befindet. Die letzte Station vor dem Heimflug ist London. Dort trennen Sie sich von Ihrer Reisegesellschaft und streifen durch den Kensington Garden. Plötzlich heulen Sirenen auf. Der lange befürchtete dritte Weltkrieg hat begonnen. Aber bevor feindliche Atomraketen Ihre Umgebung in Schutt und Asche legen können, öffnet sich ein Dimensionstor, mit dem Sie in verschiedene Epochen der jüngeren Geschichte reisen können. Jedes Ereignis, in das Sie hineingeraten, hat mit dem Thema Atombombe zu tun. Ihre einzige Chance den dritten Weltkrieg wieder rückgängig zu machen, besteht darin, einen Weg zu finden, um die erste Atombomben-Explosion der Welt zu verhindern. Diese fand am 16. Juli 1945 auf einem amerikanischen Testgelände in der Wüste von Nevada statt. Der Codename des Atombombenprojektes: Trinity.

Mit Trinity liegt das erste Adventure von Infocom vor, das geschickt Fantasy-Elemente mit realen Gegebenheiten und Orten verquickt. Brian Moriarty reiste quer durch die Welt, um möglichst viel Informationen dafür zu sammeln.

Eine Neuheit bei einem Infocom-Spiel: Zitate von Schriftstellern, Politikern und anderen berühmten Persönlichkeiten werden an Schlüsselstellen im Spiel eingeblendet.

Zu den Beilagen bei Trinity gehört der fast schon zynische Comic: »Die illustrierte Geschichte der Atombombe«, der in bester Walt-Disney- und Superman-Manier die Vorteile dieser Wunderwaffe aufzählt.

Trinity ist nicht ohne politische Brisanz und gehört zu den wenigen Spielen, bei denen der Autor eine klare Aussage vertritt. (bs)



Unsere Meinung

Ja, was wollen die bei Infocom denn noch alles machen? Ich habe bei jedem neuen Spiel gedacht: Jetzt ist aber Schluß, besser geht es wirklich nicht mehr. Und dann gehen diese Jungs hin und basteln ein Spiel für 128 KByte-Computer zusammen, hinter dessen Komplexität und Parser sich jedes andere Adventure verstecken muß.

Laut Anleitung hat Trinity einen Wortschatz von etwa 2000 Wörtern. Ich hab das natürlich nicht nachzählen können, aber ich glaube Infocom aufs Wort.

Der dazugehörige Comic ist übrigens meiner Ansicht nach das beste Schriftstück, das je einem Spiel beilag. Man muß einfach gesehen haben, wie man durch Verwendung des abenteuerlichen Comic-Stils das ganze Kriegs- und Atomwaffen-Geschäft entlarvt.

Trinity ist nicht sehr schwer zu spielen, durch mehrere hundert Orte bietet es aber trotzdem wochen- und monatelange Beschäftigung.

Mit »Trinity« hat Infocom einmal mehr seinen Ruf als Adventure-Produzent Nummer 1 bewiesen. Ich kenne kaum ein besseres Adventure. Zum Glück habe ich zu Hause neben dem C 64 noch einen ST stehen, sonst könnte ich Trinity nur an meinem Redaktions-PC spielen. (bs)

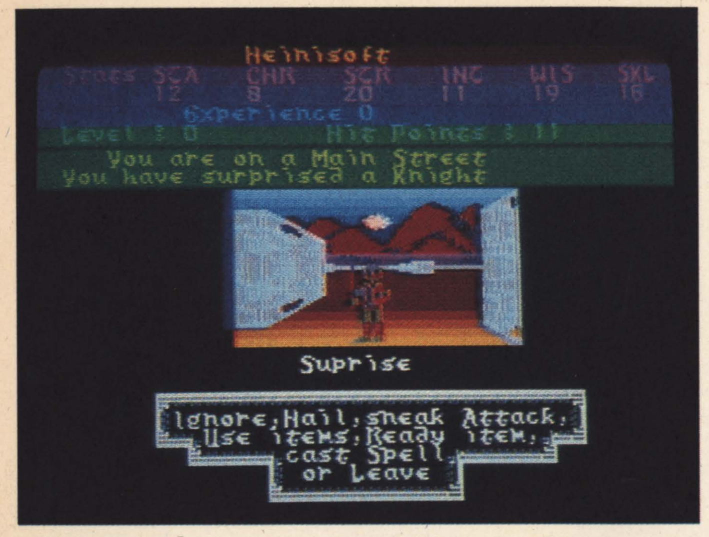


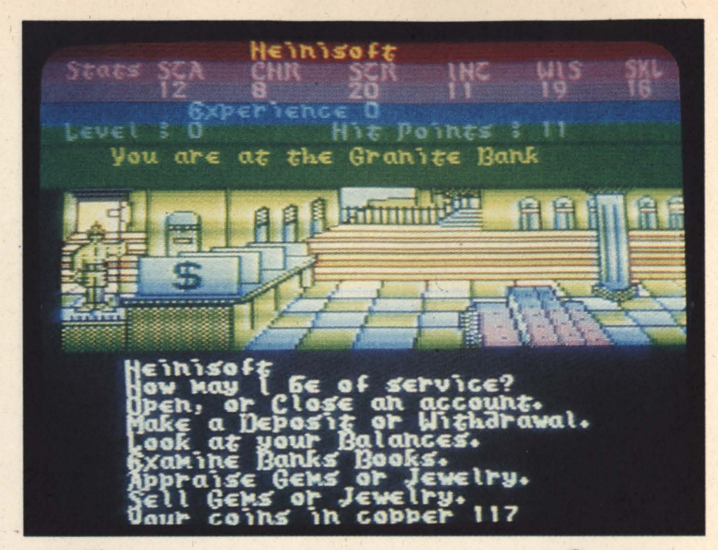
Unsere Meinung

Was soll man über Trinity schreiben, was über Infocom nicht schon längst bekannt ist? Es reiht sich nahtlos in die Liste seiner Vorgänger ein. Der Parser ist absolute Spitzenklasse, und »denkt« manchmal weiter als der Benutzer. Man kann mir eine Menge über die Vorteile und den riesigen Wortschatz des Synapse-Parsers erzählen, den man hochtrabend BTZ genannt hat, mich aber überzeugt der Infocom-Parser wesentlich mehr. Spätestens seit der Infocom-Plus-Reihe zeigt sich, wer der Meister im Adventureschreiben ist. Der Parser bei Trinity weist nur Schreibfehler oder logische Ungereimtheiten zurück.

Die Texte sind gewohnt hervorragend und lesen sich wie ein Roman. Die Beschreibungen der Schauplätze sind so plastisch, daß man sich die Szene ohne weiteres vorstellen kann. Zum Beispiel am Anfang von Trinity, im Kensington Garden entsprechen die Orte und die Texte dazu genau dem Vorbild in London. Mit einem Wort: Unübertrefflich.

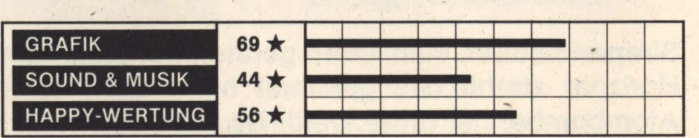
Die Story von Trinity ist etwas ungewöhnlich und ich habe etwas Zeit gebraucht, um mich an die Mischung aus realem und irrealem Teil zu gewöhnen. Trinity ist für mich ein neues Meisterwerk der Adventure-Hexer aus Amerika. (gn)





Alternate Reality: The City

Ausgesetzt auf einem fernen Planeten mit mittelalterlichen Lebensbedingungen, eine Flucht scheint unmöglich – was soll man nun anfangen?



Atari XL/XE (C 64, Apple II, Atari ST)
59 – 89 Mark (Diskette)

Eines schönen Tages, Sie lesen gerade den Spieleteil in der Happy-Computer, werden Sie völlig überraschend entführt. Die Kidnapper kommen aus dem All und ihre Motive sind Ihnen völlig unbekannt. Doch bevor Sie sich darüber weitere Gedanken machen können, werden Sie paralysiert und treten eine lange Reise an...

Wenn Sie wieder aufwachen, befinden Sie sich in einem großen Raum mit einem durch Energiesperren gesicherten Tor. Über diesem Tor drehen sich acht Walzen mit Zahlen. Als Sie todesmutig durch das Tor schreiten, erlischt das Energiefeld und die Walzen bleiben auf bestimmten Zahlen stehen. Diese Zahlen werden Ihr weiteres Schicksal bestimmen, geben Sie doch Ihre persönlichen Daten wie Intelligenz, Stärke, Ausdauer, Glück und nicht zuletzt Geld an.

Als Sie sich dann umdrehen, um nochmal nach dem Tor zu sehen, ist dieses einfach verschwunden! Sie stehen mitten auf dem Marktplatz einer fremden Welt.

Wie Sie schon bald durch Gespräche mit Einheimischen, insbesondere in den Kneipen, erfahren haben, heißt die Stadt, in der Sie sich befinden, Xebecs Demise. Was Sie dort eigentlich sollen, wissen Sie selber nicht.

Bei Ihren Streifzügen treffen Sie sehr oft auf Menschen, Monster oder andere Gefahren. Sie können jeweils entscheiden, wie Sie sich verhalten wollen: Sind Sie aggressiv, greifen jeden ohne Warnung an, um schnell zu Geld und Macht zu kommen, oder sind Sie vorsichtiger, kämpfen nur, wenn es unvermeidbar ist und legen auf einen guten Ruf und die damit verbundenen Vorteile Wert?

Um Ihr Geld auch vorteilhaft anlegen zu können, gibt es eine Reihe von Händlern, Schmieden, Kneipen, Heilstätten und Banken in Xebecs Demise.

Natürlich ist eine Menge Magie im Spiel. Zu Anfang können Sie damit herzlich wenig anfangen, da Sie als alter Erdenbewohner kaum mit dieser Verteidigungsform zu tun hatten.

Eine feste Aufgabe gibt es bei Alternate Reality: The City nicht. Sie können nur einige kleinere Abenteuer in Xebecs Demise spielen. The City bietet auch nur den Auftakt für eine Reihe von insgesamt sechs Fortsetzungen, die alle innerhalb der nächsten Jahre erscheinen sollen. (bs)



Unsere Meinung

Grafisch und musikmäßig hat man sich viel Mühe gegeben, zumindest was die Atari-Version betrifft. Auf dem C 64 hingegen wird nur eine sehr lieblose Umsetzung der Atari-Effekte geliefert, die den Spielspaß fast vollkommen verdirbt.

Erschwerend kommt bei beiden Versionen hinzu, daß das Spielen durch andauernde Diskettenwechsel zur Qual wird. Auf dem C 64 muß man die Diskette jedesmal wenden, wenn man in ein Gebäude hinein- oder aus einem herausgeht – kommt nach dem Tennis-Arm vielleicht der Diskettenwende-Daumen?

Aber reden wir doch mal von etwas Positivem: Für Rollenspielanfänger ist »The City« gar nicht mal so übel, bekommt man doch für wenig Geld ein Programm, das recht einfach zu bedienen ist – solange man gut Englisch spricht. Schimpf und Schande über U. S. Gold, die es fertigbrachten, in der stark gekürzten deutschen Anleitung selbst die Bildschirmkommentare zu übersetzen, natürlich ohne die Original-Schreibweise anzugeben.

Wer einen C 64 hat und unbedingt ein Rollenspiel will – wie wär's denn mit »Bard's Tale«? Für Atari XL/XE gibt es das allerdings nicht und da erweist sich »The City« als annehmbare und preiswerte Alternative. (bs)



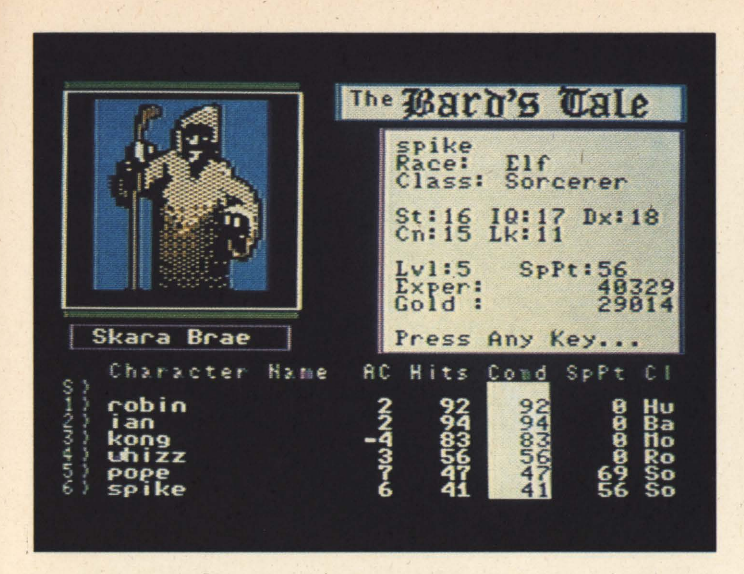
Unsere Meinung

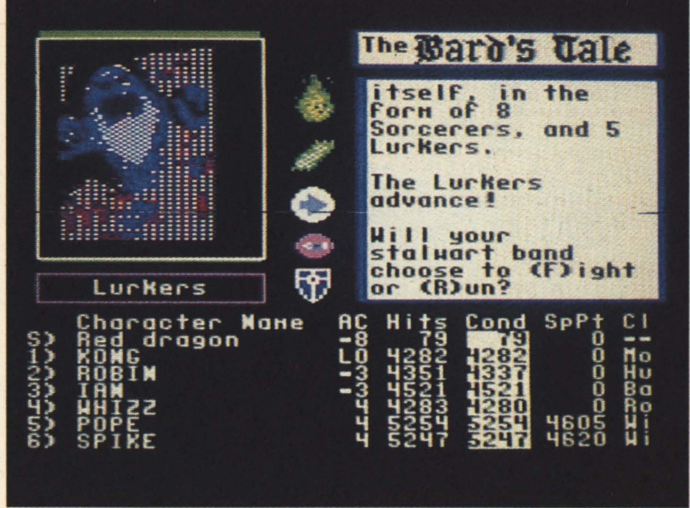
Als dieses Programm Anfang 1986 herauskam, konnte es sich noch ganz gut am Markt behaupten. Doch dann kam »The Bard's Tale«, ein Rollenspiel, bei dem alles besser ist: mehr Komplexität, mehr Charaktere, mehr Spielkomfort und mehr Spannung.

Bei Alternate Reality wird das an sich faszinierende Spielprinzip zur Pein, denn das Programm ist unglaublich umständlich. Bei jeder Kleinigkeit darf man die Diskette wechseln, was auf Dauer ordentlich am Nervenkostüm zerrt. Sensible Testpersonen erlitten schwere Depressionen, Tobsuchtsanfälle und graue Haare.

Bei der Atari XL/XE-Version gibt es schöne Animation zu sehen, wenn man durch die Straßen der Stadt schlendert. Trifft man auf eine andere Spielfigur, darf jedoch herzhaft gegrinst werden. Die Fuzzi-Sprites, die dann auf dem Bildschirm erscheinen, sprechen nicht gerade für die Fähigkeiten des Grafikers.

Für Rollenspiel-Fans, die einen Atari besitzen, ist Alternate Reality mit oben genannten Einschränkungen durchaus empfehlenswert. C 64, Apple II oder Amiga sind mit »The Bard's Tale« und sogar dem Oldie »Wizardry« besser bedient. Heißer Tip: Lieber auf das Nachfolgespiel »The Dungeon« warten, das demnächst erscheinen soll. (hl)





The Bard's Tale

GRAFIK	78 ★	
SOUND & MUSIK	27 ★	
HAPPY-WERTUNG	93 ★	

Das Lied des Barden erzählt von einer Stadt, die unter einem bösen Zauber leidet. Sechs furchtlose Abenteurer wollen den Spuk mit Magie und Kampfkraft beenden.

C64 (Apple II, Amiga)
69 - 89 Mark (Diskette)

»The Bard's Tale« aus dem Hause Electronic Arts greift geschickt das Spielprinzip des Apple-Klassikers »Wizardry« auf. Unser linkes Foto zeigt die Apple-II-, das rechte die C64-Version.

Sie steuern eine Kampfgruppe (»Party«), die aus sechs Mitgliedern besteht. Am Anfang müssen Sie sich diese sechs Mannen noch zusammenstellen.

Nach der Wahl der sieben Menschen- und zehn Berufsklassen richten sich die Charakter-Attribute Ihrer Kämpfer. Da Sie ja nur sechs Charaktere schaffen können, müssen Sie abwägen, für welche Berufe Sie sich entscheiden wollen.

Mit Ihren sechs Männern streifen Sie nun durch eine Stadt namens Skara Brae. Der Zauberer Mangar hat die ganze Ortschaft verhext. Es gibt keine braven Bürger mehr, sondern nur noch Kreaturen des Bösen: Werwölfe, Barbaren, Riesenspinnen, Golems und diverse andere nette Burschen. In Skara Brae gibt es eine ganze Reihe interessanter Gebäude, die teilweise auf dem Stadtplan verzeichnet sind, der dem Spiel beiliegt. In einer Schmiede decken Sie Ihre Kämpfer mit Waffen, Schildern und Rüstungen ein, in Kneipen gibt es Drinks und auch mal einen Geheimgang.

Während Sie durch die Straßen schlendern, werden Ihre Mannen oft von Monstern angegriffen. Das ist auch gut so, denn nur durch Siege im Kampf gewinnen die Charaktere Erfahrungspunkte (»Experience Points«).

Diese Punkte sind das A und O bei The Bard's Tale. Wenn ein Charakter eine bestimmte Anzahl Experience Points gesammelt hat, kann er vor einem Tribunal namens »Review Board« vorsprechen. Hier steigt der Charakter dann einen Level auf. Das bedeutet, daß er mehr Hitpoints erhält und damit mehr Schläge im Kampf einstecken kann, ohne zu sterben.

Wenn Ihre Charaktere stark geworden sind und die Magier neue Zaubersprüche dazugelernt haben, geht das Spiel aber erst richtig los. Unter Skara Brae gibt es sage und schreibe 15 Labyrinthe (Dungeons), jedes davon so groß wie die ganze Stadt! Hier trifft man die wirklich fiesen Monster, einige sagenhafte Gestalten, die es wirklich gibt und andere Schikanen. Rätsel, Teleporter- und Dunkelzonen gehören zum Dungeon-Alltag. (hl)



Unsere Meinung

The Bard's Tale ist ein vorzügliches Fantasy-Rollenspiel, das in Sachen Qualität und Quantität die gesamte Konkurrenz abhängt. Zudem ist es noch zu einem recht günstigen Preis erhältlich: Mit 69 Mark ist es eines der preiswertesten Rollenspiele.

Das Spielprinzip lehnt sich an den Apple-Klassiker Wizardry an, aber die Programmierer haben gegenüber dem Vorbild vieles verbessert; The Bard's Tale ist bedeutend komplexer und interessanter. Am Anfang hat man alle Hände voll zu tun, um die zahlreichen Charakter-Klassen und Rassen auszuprobieren. Dann beginnt die etwas frustrierende, aber lösbare Aufgabe, den 1. Level zu überleben. Besitzt man schließlich eine starke Mannschaft, geht es erst richtig los, denn in den zahlreichen Dungeons tut sich immer wieder etwas Neues.

Die Grafiken fielen für Rollenspiel-Verhältnisse sehr gut aus. Viele Monster erscheinen animiert auf dem Bildschirm, was der Atmosphäre des Spiels zugute kommt. Soundmäßig tut sich nicht allzuviel aber Soundeffekte sind bei Rollenspielen ohnehin nur nebensächlich.

Wenn Sie nicht gerade vor anspruchsvollen, komplexen Spielen zurückschrecken, sollten Sie sich The Bard's Tale unbedingt einmal ansehen. (hl)



Unsere Meinung

Ich habe Rollenspiele immer für langweilig gehalten. Labyrinthe durchsuchen, Schätze sammeln und Monster erschlagen fesselt mich auf Dauer nicht. Ich bevorzuge abwechslungsreichere Software-Kost. Und siehe da, Electronic Arts hat mein Flehen erhört und ein Rollenspiel programmiert, das durch Spielwitz, Abwechslungsreichtum und Adventure-Elemente überzeugen kann.

Wer (wie ich) Adventures mag, aber Rollenspiele immer sehr argwöhnisch betrachtet hat, dem wird mit The Bard's Tale der Rollenspiel-Einstieg sehr leicht gemacht. Hier noch ein kleines Lob für die gut gemachte deutsche Anleitung, die den Einstieg unterstützt. Die stimmungsvollen, animierten Bilder schlagen so manches Grafik-Adventure um Längen. Da stört es nicht, daß auch auf dem C64 nur einstimmige Piepsmelodien ertönen.

The Bard's Tale hat auch eine kleine Schwäche: Ich persönlich fand es am Anfang sehr schwer. Hat man dann allerdings seine Charaktere um einen Level verbessert, geht das Spiel recht flott voran und man benötigt nicht mehr Jahre, sondern »nur noch« einige Monate zur Lösung. The Bard's Tale bietet alles in allem eine ganze Menge Spiel fürs Geld! (bs)



Phantasie

GRAFIK	48 ★	
SOUND & MUSIK	12 ★	
HAPPY-WERTUNG	70 ★	

Der Kampf gegen den bösen Zauberer fällt bei Phantasie sehr benutzerfreundlich aus: Mit einem Joystick kommt man durch die Rollenspiel-Welt.

C 64 (Apple II, Atari ST)
59 - 89 Mark (Diskette)

Es war einmal... eine Insel namens Gelnor. Dieser Ort ist ein Tummelplatz der unterschiedlichsten Völker. Eine Gebirgskette teilt Gelnor in eine West- und eine Ost-Hälfte. Im Westen trifft man vor allem auf Menschen und menschenähnliche Völker, die sich dem Guten gewidmet haben. Im Osten dominieren aber exotische Kreaturen wie Drachen, Trolle und Giganten, also die bösen Geschöpfe.

Seit der Invasion des garstigen Zauberers Nikademus wird Gelnor von den gnadenlosen Schwarzen Rittern terrorisiert.

Die Legende sagt, daß Nikademus nur durch neun Zauberringe zu schlagen ist, die an verschiedenen Orten in Gelnor versteckt sind. Eines Tages macht sich eine Gruppe von sechs Helden auf die Suche nach den Ringen, um dem Tyrannen das Handwerk zu legen.

Wie es sich für dieses Spielgenre gehört, stellen Sie zu Beginn erst einmal die sechs Spielfiguren (Charaktere) zusammen. Es gibt insgesamt 15 Rassen und sechs Berufe. Die Gruppe (Party) sollte möglichst ausgewogen sein. Zu Beginn befindet sich die Party in der Stadt Pelnor. Nachdem alle Mann an Bord sind, kann man die Stadt verlassen und sich aufs offene Land wagen.

Hier trifft man auf Städte und Schlösser, aber auch auf Eingänge zu unterirdischen Labyrinthen (Dungeons). Früher oder später kommt es zum Kampf mit einer Gruppe von Monstern. Sie legen für jeden Charakter eine individuelle Taktik fest. Man kann zum Beispiel auf den Gegner draufhauen, einen Zauberspruch zum Besten geben oder sich ausschließlich verteidigen. Für jeden Sieg erhalten Ihre Charaktere wertvolle Erfahrungspunkte gutgeschrieben und werden so im Lauf der Zeit immer stärker. Man kann aber auch versuchen, einen Kampf zu vermeiden indem man sich aus dem Staub macht oder um Gnade winselt.

In Phantasie gibt es 54 Zaubersprüche, 60 Waffen, 20 Rüstungen und 20 Schilder. Es ist für ein Rollenspiel sehr einfach zu bedienen. Fast alle Kommandos lassen sich per Joystick eingeben. Selbstverständlich kann man einen Spielstand speichern und mit verschiedenen Charakteren innerhalb der Party experimentieren. Die Anleitung ist ebenso in Englisch wie die Texte auf dem Bildschirm. Ohne Fremdsprachkenntnisse kann man den Zauberer nicht zur Strecke bringen. Das linke Foto zeigt die Atari ST-, das rechte die C-64-Version. (hl)



Unsere Meinung

Eigentlich ist Phantasie das ideale Rollenspiel für Einsteiger, aber leider nur für diejenigen geeignet, die zumindest einigermaßen mit Englisch zurechtkommen. Sowohl die Bildschirmtexte als auch die sehr gute Anleitung wurden nicht übersetzt. Spielerisch bekommt man dafür einiges geboten. Für relativ wenig Geld erhält man einen passablen »Ultima«-Verschnitt, der mit einem Joystick gesteuert wird.

Die Grafik ist recht schlicht, wie es bei diesem Spielgenre in der Regel üblich ist. Dafür hat man nicht mit kleinen Gags gespart: Im Kampf stehen sich Sprites von Kämpfern und Monstern gegenüber. Wenn jemand kräftig zuschlägt, dann bebt der ganze Bildschirm. Und wenn Ihre Party die Oberhand behält, dann hüpfen die (überlebenden) Sprites freudig über die Mattscheibe.

Der Spielfluß gerät leider öfter ins Stocken. Das mitunter etwas umständlich zu spielende Programm ist ganz offensichtlich nicht vollständig in Assembler geschrieben. Bei der C64-Version hat man gar auf einen Fast Loader verzichtet, was alle Diskettenoperationen zur langwierigen Pein macht.

Wer darüber gnädig hinwegsieht und sich für das Genre interessiert, erhält eine ganze Menge Spiel fürs Geld. (hl)



Unsere Meinung

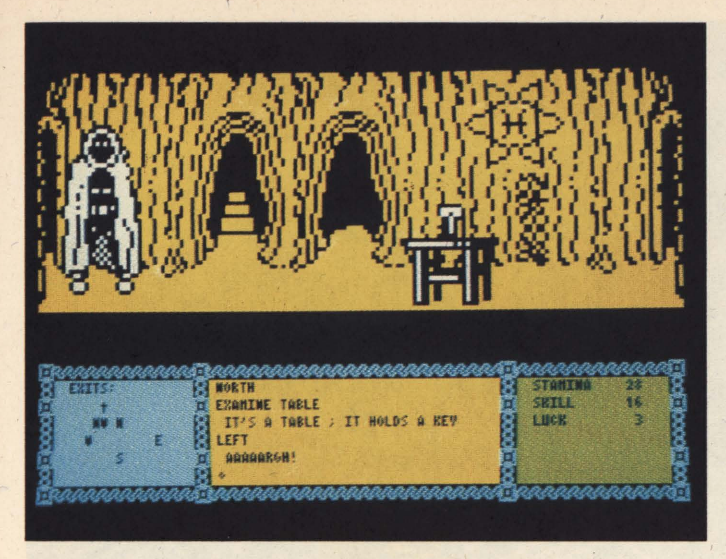
Für Rollenspiel-Anfänger wäre Phantasie ein gelungener Einstieg in dies faszinierende Genre: Das Spielprinzip ist recht einfach zu verstehen, die Bedienung sehr benutzerfreundlich mit Menüs und grafischer Unterstützung. Außerdem findet man so ziemlich jede Art von Spielprinzip, die in einem Rollenspiel vorkommt.

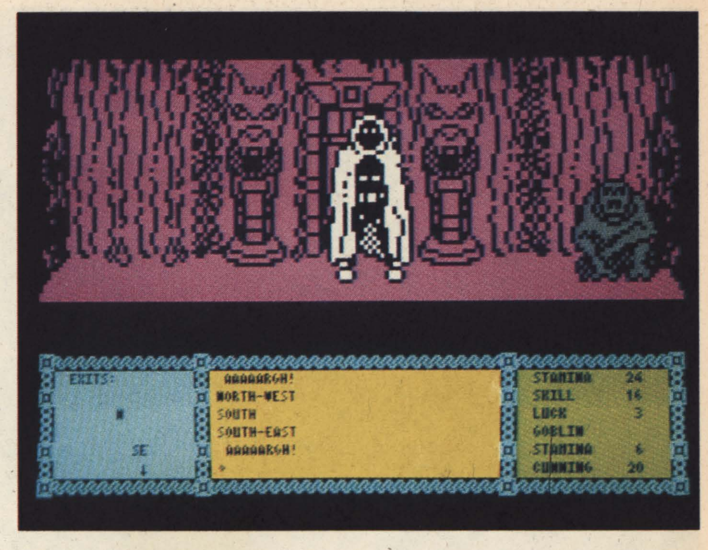
Allerdings sind da ein paar Haken, die den Spielwitz gerade für einen Anfänger merklich trüben können. Zum einen sind Spiel und Handbuch in englischer Sprache. Für manche ist das kein Hindernis, aber zahlreiche Anfragen in der Redaktion zeigen, daß viele Spieler nicht ohne deutsche Anleitung auskommen.

Zum anderen betrübt mich die etwas geringe Arbeitsgeschwindkeit des Programms (C64-Version). Das Handbuch gibt freundlicherweise in einem Anhang auch an: »Compiled with ...«.

Der letzte Haken betrifft noch den Preis des Spiels: Fürs selbe Geld bekommt man Spiele wie »Ultima III«, die komplexer, grafisch schöner und auch schneller sind. Diese Spiele gewähren aber meistens keinen so leichten Einstieg in das Rollenspiel-Genre.

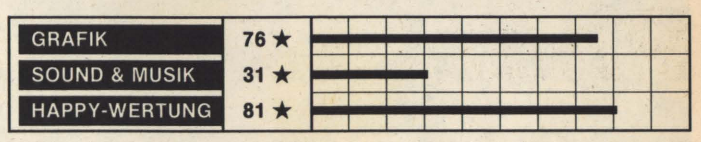
Alles in allem ist Phantasie auf jeden Fall ein überdurchschnittliches Spiel, das mit Sicherheit Fans dieses Genres gefallen wird. (bs)





Heavy on the Magick

Angehende Magier, aufgepaßt: Diese Mischung aus Adventure und Rollenspiel hat es in sich!



GRAFIK	76 ★
SOUND & MUSIK	31 ★
HAPPY-WERTUNG	81 ★

Schneider (C 64, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Axil, der Held dieses Spiels, steckt ganz schön in der Klemme. Nach einem Krach mit dem Ober-Magier Therion wurde er in die Dungeons geworfen, die sich unterhalb von Collodon's Pile befinden. Axil muß versuchen, aus diesem unterirdischen Verlies zu entkommen, um das Tageslicht wieder zu erblicken. Die Dungeons sind nicht nur düster und unheimlich, sondern auch mit zahlreichen Monstern bevölkert, die von Axils Besuch nicht gerade begeistert sind.

Wenn unser Held angegriffen wird, kann er versuchen, zu fliehen oder sich dem Kampf stellen. Doch Monster ist nicht gleich Monster: Da gibt es besonders widerstandsfähige Burschen und halbe Portionen, die nicht viel aushalten. Axil muß hier sein magisches Können beweisen und sich wehren. Zu Beginn des Spiels kann er ein Zauberbuch aufsammeln, wodurch er einige Formeln beherrscht, die im Kampf sehr wirkungsvoll sind. Axils magische Fähigkeiten halten sich anfangs noch sehr in Grenzen. Im Lauf des Spiels findet er neue Seiten für das Zauberbuch, und lernt dazu.

Heavy on the Magick arbeitet mit einem neuartigen Eingabesystem, mit dem Sie Ihrer Spielfigur Anweisungen geben. Über die Tastatur tippt man eine Art Abkürzungs-Englisch ein. Viele Tasten sind mit je einem Schlüsselwort belegt. Den Vokabel-Frust herkömmlicher Abenteuerspiele schaltet dieses System elegant aus.

Ein Schuß Rollenspiel-Flair darf auch nicht fehlen. Zu Beginn des Spiels werden Axil bestimmte Werte für Stamina (körperliche Robustheit), Luck (Glück) und Skill (Geschick) zugeteilt. Der Spieler kann die Werte zwischen den Charakter-Eigenschaften hin und her schieben und so selber bestimmen, wo Axils Stärken liegen sollen. Wenn der Stamina-Wert durch Monster-Attacken oder sonstige Übel unter einen bestimmten Wert fällt, verliert Axil sein einziges Leben.

Der Bildschirm ist in vier Abschnitte unterteilt. Die obere Hälfte nimmt komplett die animierte Grafik ein, die bei jedem Raum erscheint. Darunter befinden sich drei Text-Fenster: Im linken werden alle Ausgänge angezeigt, im mittleren sieht man die Eingaben des Spielers und im rechten stehen die momentanen Werte von Axils Charakter-Eigenschaften. (hl)



Unsere Meinung

Wer von den üblichen »Look Room«-Adventures mal gründlich die Nase voll hat und gerne animierte Grafik über den Schirm huschen sieht, sollte sich Heavy on the Magick unbedingt einmal zu Gemüte führen.

Das Eingabesystem ist ziemlich raffiniert und doch einfach; der Spieler braucht nicht verzweifelt nach irgendwelchen Vokabeln zu grübeln. Heavy on the Magick ist ohnehin kein Abenteuerspiel nach Schema F. Die Charakter-Eigenschaften von Axil verändern sich ständig, und die animierte Grafik ist ein besonderer Leckerbissen. Die Auflösung ist recht grob, aber es ist eine Freude mitanzusehen, wie Axil auf Kommando hin herumläuft, Sachen nimmt und auch mal verständnislos mit der Schulter zuckt, wenn er die Eingabe nicht versteht.

Trotz des grafischen Aufwands ist das Spiel sehr komplex und bietet weit über hundert Räume, die sich über mehrere Stockwerke verteilen. Alle Texte sind zwar englisch, aber dadurch, daß das Vokabular arg beschränkt ist, kommt man mit einem Wörterbuch gut zurecht.

Mir persönlich hat Heavy on the Magick mit seinem erfrischenden Spielprinzip sehr gut gefallen. Ein feines Spiel für alle, die auf Luxus-Parser und Super-Wortschatz verzichten können. (hl)

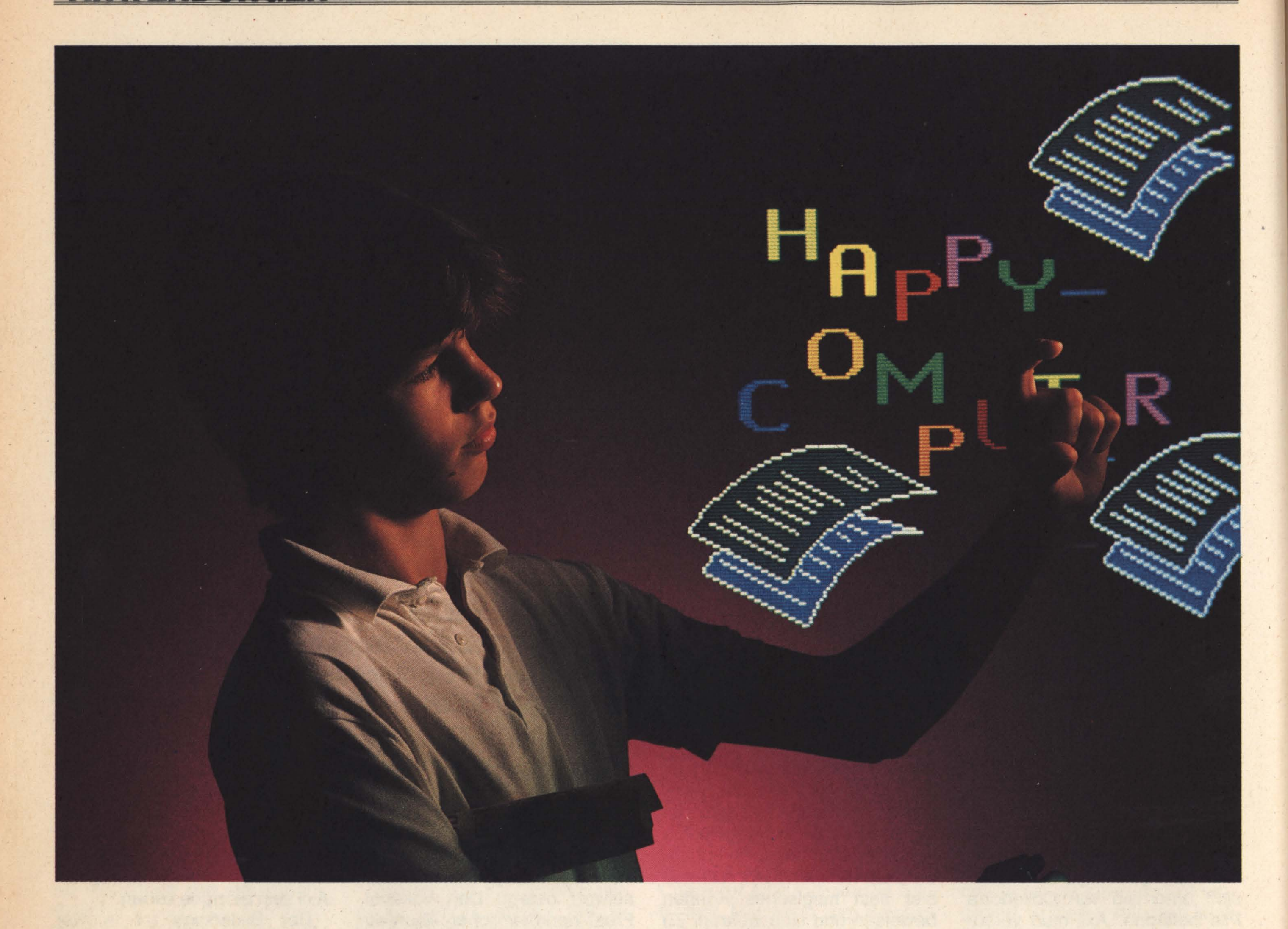


Unsere Meinung

Der Parser von Heavy on the Magick ist nicht der Rede wert: Schlimmer noch als ein Zwei-Wort-Parser von Scott Addams akzeptiert er nur ganze sieben Verben, zählt man die Richtungsangaben und internen Kommandos nicht mit. Dafür entschädigt das Spiel aber durch eine ganze Menge Objekte und Anwendungsmöglichkeiten für die Verben.

Das Multitasking (man kann schon Kommandos eingeben, während Axil noch ältere Eingaben abarbeitet) konnte mich nicht so recht überzeugen. Zusammen mit der verbesserungswürdigen Tastatureingabe wird der Spielfluß eher gehemmt. Am allerschlimmsten ist die Delete-Taste. Will man schnell mal ein paar Zaubersprüche loslassen und vertippt sich, darf man den letzten Befehl nochmal tippen, da die Delete-Taste gleich das ganze Kommando killt.

Und dann würde ich gerne noch wissen, wer auf die wahnwitzige Idee gekommen ist, den Spieler beim Speichern eines Spielstandes zu bestrafen, indem ihm Stamina-Punkte abgezogen werden? Solche Tricks, die das Spiel etwas »schwerer« machen sollen, ernten bei mir nur finsteren Groll (Ich kann so finster grollen, daß ich vielleicht im Nachfolgespiel als Monster eingesetzt werde). (bs)



Heimanwendungen

Ähnlich wie bei den Spielen gibt es auch bei den Anwendungsprogrammen eine Rubrik, in der wir alle die Programme unterbringen, die weder zu Grafik noch zu Musik gehören. Wir testen auf den folgenden Seiten sechs Programme, die sich in drei Gruppen zu je zwei Programmen einteilen lassen.

Den Anfang machen die Spielegeneratoren. Im letzten Sonderheft hatten wir eine eigene Rubrik mit »Construction Sets«, Spielen also, bei denen man das Spielfeld oder die Regeln ändern kann. Dieses Jahr hat sich diese Rubrik aus Mangel an neuen Programmen nicht mehr gelohnt. Dafür testen wir aber zwei echte Spiele-Generatoren: »Gamemaker« und »Graphic Adventure Creator«.

Es werden zwar viele Programme angeboten, mit denen, laut Werbung des Herstellers, jeder sein eigenes Spiel programmieren kann. Aber meistens kann man diese Spielegeneratoren nur sehr beschränkt anwenden oder sie sind so kompliziert zu bedienen, daß man sowieso programmieren müßte. Anders dagegen die beiden vorgestellten Produkte, die sich mit dem amerikanischen Begriff »State of the Art« (derzeitiger Stand der Technik, höchste Programmier-Kunst) schmükken dürfen.

Unser zweiter großer Bereich sind die Glückwunsch-Programme; also Programme, die den heimischen Drucker in eine Glückwunschkarten- und Poster-Maschine verwandeln. Hier gibt es nur zwei erwähnenswerte Programme: »Print Shop« und »Print Master«.

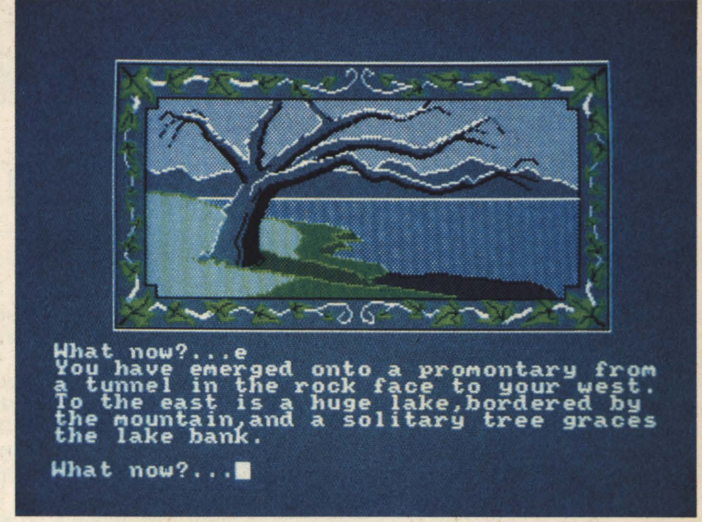
Hier muß auch gleich eine kleine Warnung ausgesprochen werden: Wir empfehlen diese Druck-Programme nur Besitzern von mechanisch und elektronisch hochwertigen Drukkern. Drucker der Commodore MPS-Baureihe (801/2/3) sind zwar recht preiswert – diese Tatsache spiegelt sich aber auch in der Druckqualität wider. Gute Druckergebnisse erhält man bei Verwendung eines Epson- oder kompatiblen Druckers. Außerdem ist dann gewährleistet, daß die Software mit dem Drucker zusammenarbeitet. Viele exotische Drucker kleinerer Firmen haben nämlich ihre Probleme, die Befehle zu verstehen, die der Computer an sie sendet.

Die dritte Gruppe von Programmen nennt sich schließlich stolz »Desktop-Publishing-Software«. Bei Desktop Publishing handelt es sich um einen Begriff aus dem PC- und Büro-Computer-Bereich. Er bezeichnet Programme, mit denen man Text und Grafik zu Flugblättern oder gar Zeitungen zusammensetzen kann.

In diese Kategorie fallen »Newsroom«, ein reines Zeitungs-Programm, und »Printfox«, ein etwas flexibleres Programm, mit dem man fast alles machen kann, was mit Grafik und Text zu tun hat.

Aus dem Bereich des Desktop Publishing kommen einige Fremdwörter, die Sie auf den nächsten Seiten finden können. Ein sehr oft benutztes Wort ist »Layout« und genauso oft, wie es benutzt wird, so viele Bedeutungen hat es auch. Das Layout einer Druckseite bezeichnet zuerst einmal die optische Gestaltung: Wo ist Text, wo sind Bilder? Wieviele Textspalten gibt es? Wie groß sind die Buchstaben? Wo stehen Seitenzahl, Ausgaben-Nummer und Erscheinungsdatum? Außerdem bezeichnet »Layout« auch den Vorgang des Zusammenstellens einer Seite sowie die Abteilung eines Verlages, die sich um diese Dinge kümmert. Ein zweites, häufig benutztes Wort ist der »Pixel«. Ein Pixel ist der kleinste darstellbare Punkt auf dem Bildschirm oder Drucker. Der ungewöhnliche Begriff kommt aus dem amerikanischen und ist die blumige Abkürzung für »Picture Element«. Alle anderen unklaren Wörter werden in den Tests erläutert. (bs)





Graphic Adventure Creator

Wer Abenteuerspiele selber schreiben will, aber kein Meisterprogrammierer ist, muß nicht verzweifeln. Ein starkes Utility aus England hilft auf dem Weg zum selbstgemachten Adventure.

C 64 (Schneider, Spectrum)
Zirka 75 bis 95 Mark (Kassette und Diskette)

Es ist nicht gerade ein Zuckerschlecken, ein Adventurespiel zu schreiben. Diese Erkenntnis wird wohl schon jeder gemacht haben, der sich mit Parsern, Grafikroutinen und Objektorganisation beschäftigt hat.

Eine englische Firma verspricht nun Abhilfe: Der »Graphic Adventure Creator« von Incentive Software ermöglicht auch denjenigen, die von Basic, Bits und Bytes keine Ahnung haben, ein sauberes Adventure auf den Bildschirm zu bringen. Den anderen, die gut programmieren können, erleichtert er die Arbeit ungemein.

Ein großes Problem bei der Programmierung eines Adventures ist der Speicherplatz. Deshalb mußten die einzelnen Editoren recht spartanisch gehalten werden. So bleiben, obwohl der komplette GAC im Speicher steht, noch 23 KByte für ein Adventure frei.

Diese 23 KByte belegen in erster Linie die Texte des Adventures. Um möglichst viel Text unterzubringen, wird dieser gepackt abgelegt und vor der Ausgabe wieder entpackt. Durch diesen Trick sollen im günstigsten Fall bis zu 35 KByte ungepackter Text in den Speicher passen.

Vom Text völlig getrennt ist der Wortschatz, der sich allerdings den Speicher mit dem Text teilen muß. Die Wortliste ist in drei Bereiche aufgeteilt: Verben, Adverben und Objekte.

Bis zu 255 verschiedene Verben versteht der GAC, die durch wiederum bis zu 255 Adverben ergänzt werden können. Damit lassen sich Satzkonstruktionen wie »Open the door carefully« oder »Put the key into...« verarbeiten. Weiterhin gibt es 255 verschiedene Objekte und Hauptwörter. Der Parser kann spielend auch kompliziertere Sätze wie »Examine the key then put it in the box« analysieren.

Neben Worten zur Beschreibung von Räumen und Objekten lassen sich auch Bilder einsetzen. Zu diesem Zweck wurde ein einfacher Grafik-Editor in den GAC integriert. Die Betonung liegt hier auf einfach, denn die Programmierer konnten gerade die notwendigsten Funktionen in dem Editor unterbringen. So ist noch nicht einmal Joystickbedienung möglich, der Zeichen-Cursor wird mit den Cursor-Tasten bewegt.

Die Bilder dürfen maximal vier verschiedene Farben haben. Damit es aber trotzdem etwas bunter zugeht, gelten diese Farbzuweisungen für jedes Bild individuell. Außerdem unterstützt die Fill-Routine das Verwenden von Mischfarben. Man sollte aber bedenken, daß jedes zusätzliche Bild kostbaren Speicherplatz schluckt, so daß man mit Grafiken möglichst sparsam umgehen sollte.

Die Handlung des Adventures wird mit sogenannten »Conditions« (Bedingungen) festgelegt. Dabei handelt es sich um eine eigene kleine Programmiersprache für Adventures, die einfach zu erlernen und doch sehr mächtig ist. So kann man Details programmieren, die in vielen professionellen Adventures gar nicht vorhanden sind. Ein Beispiel ist die Möglichkeit, Objekten ein Gewicht zuzuweisen und den Spieler damit nur eine begrenzte Anzahl von Objekten tragen zu lassen. Es lassen sich aufgrund einer Random-Funktion sogar Zufallselemente in das Adventure einbauen.

Um den Spielverlauf zu kontrollieren, gibt es 128 Zähler und 255 Marker. Ein Zähler kann Werte bis zu 255 annehmen. Damit lassen sich beispielsweise die erreichte Punktzahl und die verbrauchten Spielzüge protokollieren. Man kann aber auch zählen, wie oft ein Spieler einen Raum betreten hat oder wie lange er nichts mehr gegessen hat. Die 255 Marker können nur die Werte 1 und 0 annehmen. Mit ihnen läßt sich beispielsweise der Zustand einer Tür (verschlossen/offen) definieren.

Einer der ganz wenigen Schwachpunkte ist die knappe, englischsprachige Dokumentation. Auf 24 Seiten werden die einzelnen Befehle erläutert und ein Mini-Adventure beschrieben.

Besonders positiv am GAC hingegen ist die Tatsache, daß fertiggestellte Adventures auch ohne den GAC lauffähig sind. Darüberhinaus hat der Erfinder des Adventures alle Rechte am fertigen Programm: Er darf dieses also verschenken, tauschen oder sogar verkaufen.

Der »Graphic Adventure Creator« gehört zu den Programmen, die recht spartanisch aussehen und trotzdem komfortabel zu bedienen sind. Der GAC selber wirkt auf den ersten Blick gar nicht professionell, da man den kostbaren Speicherplatz nicht für eindrucksvolle Menüs oder ultra-komfortable Funktionen verschwendet hat. Doch der Schein trügt: Die erzielbaren Endergebnisse, sprich die fertigen Adventures, schlagen so manches, was für 40 Mark und mehr bei vielen Händlern angeboten wird. Damit gehört der Graphic Adventure Creator zu den besten Utilities, die derzeit erhältlich sind. (bs)



Positiv:
- Adventures laufen ohne Generator-Programm
- Speicher des Computers wird gut ausgenutzt
- Adventures auch in Deutsch möglich
- Sehr umfangreicher Befehlssatz

Negativ:
- Knappe, englische Dokumentation
- Spartanischer Grafik-Editor

Ergänzen Sie jetzt Ihre HAPPY-COMPUTER-Sammlung

Schaffen Sie sich ein interessantes Nachschlagewerk und gleichzeitig ein wertvolles Archiv!

Kennen Sie alle »Happy Computer«-Ausgaben von 1985? Suchen Sie einen ganz bestimmten Testbericht? Oder haben Sie einen Teil eines interessanten Kurses versäumt? Suchen Sie nach einer speziellen Anwendung?
Damit Sie jetzt fehlende Hefte mit »Ihrem« Artikel nachbestellen können, finden Sie auf diesen Seiten eine Zusammenstellung aller wesentlichen Artikel der noch lieferbaren Ausgaben.
Und so kommen Sie schnell an die gewünschten Ausgaben: Prüfen Sie, welche Ausgabe in Ihrer Sammlung noch fehlt, oder welches Thema Sie interessiert. Tragen Sie die Nummer dieser Ausgabe und das Erscheinungsjahr (z.B. 2/85) auf dem Bestellabschnitt der hier eingehefteten Bestell-Zahlkarte ein. Die ausgefüllte Zahlkarte einfach heraustrennen und Rechnungsbetrag beim nächsten Postamt einzahlen. Ihre Bestellung wird nach Zahlungseingang umgehend zur Auslieferung gebracht.

Stichwort	Titel	Seite/Ausgabe
	Aktuelles	
Computer	Amiga — ein Traumcomputer wird Wirklichkeit	9/10
	Atari: Lage gefestigt	14/11
	Der »Plus/4« ist endlich da	12/2
	Grundstein einer neuen Linie und kein zweiter PC	13/10
	Konsequentes Chaos (Der deutsche QL)	14/10
DFÜ	Akustikkoppler für C 64	9/1
	Ascom-Koppler jetzt auch für Atari	20/8
	Ein Anschluß unter dieser Nummer (Mailbox Nummern)	159/3
	Mailboxbetrieb in den USA	22/10
	Neues DFÜ-Programm für den Spectrum	22/10
	Nullmodem zum Aufstecken	12/1
Software	Atari-Schreiber jetzt für 520 ST	14/12
	Software fast zum Nulltarif	10/1
	Träume werden wahr (Schneider-Neuheiten aus England)	9/12
Drucker	Mac Inker, der sparsame Drucker	12/12
Floppy	Commodore-Floppy auf Trab gebracht	9/1
	Diskettenlaufwerk für den Sharp MZ-800	12/1
	Quick Disk — Die Floppy-Alternative (MSX)	20/4
Erweiterung	Mini-Expansion-Box für TI 99/4A	11/1
MSX	Das Musikwunder (Yamaha CX-5)	141/2
	Der Billig-MSX von Philips kommt	50/1
	CP/M mit MSX-Computer: so geht's	141/2
	Ein komplettes System von Philips	19/8
	Flotter Dreier (Sanyo, Goldstar und Canon)	23/5
	MSX-Mix	45/3
	Mit dem fliegenden Teppich auf Erfolgskurs	15/10
Bücher	Bücher zur DFÜ	111/3
	Bücher zum Denken (KI)	120/10
	Messeberichte	
	Die neuesten Heimcomputer (Winter-CES)	9/3
	Funkausstellung in Berlin: MSX war Trumpf	9/11
	Kampf der Kolosse (Winter-CES — Teil 1)	9/4
	Sommer-CES 1985: Weiche Welle in Chicago — Teil 1	9/8
	Software-Jackpot (Winter CES — Teil 2)	9/5
	Software-Super-Show in London (PCW-Show)	12/11
KI	Künstliche Intelligenz in Wiesbaden (Al Europa)	13/12
Musik	Musikmesse Frankfurt: Midi marschiert	22/5
	Interviews	
	David Crane (Ghostbusters Autor)	17/5
	Interview mit den »Print Shop«-Machern	14/8
	Jack Tramiel (Chairman Atari)	11/2
	Hardware-Tests	
Drucker	Bewußt robust (Europrint K 6311 FT)	31/5
	Software-Tests	
Textverarb.	Ein Textprogramm, das sich lohnt (Homeword/C 64)	77/4
	Drei Drucker im Test (STX 80, Gemini 10X, CP-80X)	16/1
	(Nachhall auf Seite 149 in 4/85) DWX 305: Schönschrift zum Niedrigpreis	18/2
	Eine heiße Verbindung (EP 22, EP 44, EXD 10)	26/5
	Kompakt und leise: Matrixdrucker GLP (Centronics)	24/1
	Regenbogenfarben — wie gedruckt (Okimate 20)	154/10
	Schön oder schnell (Horizon HX 80)	21/3
	Spectrum mit starken Typen (Gabriele 9009)	126/11
	Zwei Drucker für den Schneider (NLQ 401, GP 500 CPC)	112/8
Computer	Chinese mit britischem Paß (Triton 64)	22/2
	Der Musik Maestro (Yamaha CX-5)	28/4
	Der Neue: Commodore PC 128	46/5
	Der »neue« Spectrum	31/1
	Ein »Einsteiger« aus Taiwan (BIT-90)	16/2
	Joyce — Schneiders Einstieg in die Welt der PCs	24/11
	Quantensprung im Schneckentempo (QL dt. Version)	180/11
	Koreaner mit Deutsch-Talent (Ce-Tec/MSX)	18/3
	Schneiders neue Dimension (CPC 6128)	24/10
	Sharps Jüngster (Sharp MZ-800)	20/1
	Spectrum plus oder Spectrum minus	24/4
	Viel Computer für wenig Geld (Schneider CPC 664)	113/8
	YC-64: Fernöstlicher Biedermann (MSX Computer)	20/2
	Wer ist wer? (Atari 520 ST+ und 260 ST)	16/12
	Wie musikalisch ist mein Heimcomputer?	148/11
Laufwerke	3-Zoll-Erfahrungen (MCD-1-Floppy für Spectrum) (Discovery/Spectrum)	22/1
	Ein ungleiches Paar (Spectrum — VIC 1541 Interface)	21/4
	Lauf, Floppy, lauf! (SpeedDos plus/C64)	45/12
	Preiswertes Spectr um Floppysystem (Viscount System)	21/2
	Spectrum Diskettensystem im Plus-Look	20/3
	VC 1541 wird zur Rennfloppy	42/4
Recorder	Der Spectrum Sprinter (Datenrecorder: Sprint)	28/1
	Ein billiger Speicher für alle (Recorder MC 3810)	30/5
DFÜ	DFÜ auch mit dem TI (RS 232 für TI 99/4A)	25/5
	Kommunikation mit dem Spectrum	32/4
	Spartanisch aber gut (Ascom Akustikkoppler)	158/3
Sonstiges	Computer steuert Modelleisenbahn	176/11
	Der andere Weg (Spectrum Tastatur)	19/3
	Faszination der Technik (Fischer Technik Roboter)	44/11
	Famose Formel für den C64 (Formel 64)	40/12
	Grafpad Supergrafik für den Spectrum	16/3
	Haltet den Dieb (Alarmanlage für C 64, VC 20)	29/1
	Ohren oder Tasten? (Voice Command Modul/C 64)	40/10
	Peripherie für MSX (Plotter, 3½-Zoll-Floppy) (Joysticks im Vergleichstest)	26/1
	Roboter, Technologie der Zukunft (Fischertechnik)	45/4
	Starker Arm für Heimcomputer (Teach Robot)	38/4
	Tafelfreuden für Grafik-Gourmets (Atari Maltafel)	14/1/
	Vom Piepmatz zum Mini-Orchester (Spectrum Sound)	15/2
	Software-Tests	
Textverarb.	Ein Textprogramm, das sich lohnt (Homeword/C 64)	77/4
	Jedem seine Zeitung (The Newsroom)	118/8
	Schreiben ohne Frust	46/2
	Textverarbeitung für jedermann (Homewriter für MSX)	137/1
Sprachen	Basic-Erweiterung zum Spartarif (Aztec Basic/C 64)	76/4
	Drei Assembler für Atari-Computer im Vergleich	30/3
	Fortschritt rückwärts (CP/M-80 Emulator für 520 ST)	138/11
	Hisoft-Pascal jetzt Microdrive-kompatibel (Spectrum)	56/2
	Logo für den Atari 520 ST	134/11
	Mallard-80-Basic — ein starkes Stück	28/11
	Maschinensprache ist keine Zauberei (CPC 464)	107/8
	Prozessor-Welt von morgen: C 64 simuliert 68000	42/10
	Spezielles Spiele-Basic für den Spectrum	143/5
	Welches Basic für meinen MZ-700?	48/2
	Zwölf Farben in Mode 2 (Color Star für CPC 464)	110/8
Utilities	Das Programm, das Programme macht (Progressor)	33/5
	Disketten-Doktor für den C 128	42/12
	Quicksave für Spectrum	137/4
	SM-Kit — Das Werkzeug für Lehrling und Meister (C 64)	138/1
	Software-Knackern dazwischengepfuscht (Apple II)	27/3
Grafik	Beeindruckend (Print Shop — Druckprogramm)	50/2
	Die Maus bringt Farbe auf den Bildschirm (Apple)	52/2
	Grafik grandios (Malprogramm Blazing Paddles)	28/3

Stichwort	Titel	Seite/Ausgabe
	Koala Bilder zum Anfassen (Hardcopy-Programm)	57/2
	Mit dem Joystick programmiert (Designers Pencil)	140/5
	Viel Grafik für wenig Geld (Graphics Basic und Supergrafik 64 für C 64 im Vergleich)	44/2
	Vorsicht Kamera! (Take 1, Trickfilm Designer)	126/8
DFÜ	Apple II sucht Anschluß	154/3
	Contact 64 — Die Software zum Ascom-Koppler	142/5
	Spectrum auf Draht (DFÜ Vergleichstest)	124/8
Astronomie	Spectrums Sternstunden	34/3
	Sterngucker	158/10
Schach	Schachmatt per Telefon	156/10
	Spiele-Tests	
	Amazon	145/5
	Archon II: Adept	126/2
	Asylum	144/3
	Athletic Land	146/1
	A View to a Kill	169/10
	Ballblazer	167/10
	Boulder Dash	125/2
	Bounty Bob strikes back	139/8
	Cavelord	124/2
	Crazy Train	144/1
	D-Bug	118/2
	Deus ex Machina	146/4
	Don't buy this	168/12
	Doomdark's Revenche	148/5
	Dorodon	142/3
	Dragonsden	124/2
	Elektro Freddy	145/1
	Elite	164/10
	Eureka	144/4
	Fahrenheit 451	145/5
	Five-a-Side Football	166/10
	Formula One	140/8
	Frank Brunos Boxing	166/10
	Frankie goes to Hollywood	162/10
	Fruity Frank	145/4
	Ghettoblaster	169/11
	Ghostbusters	138/3
	Ghost Chaser	170/11
	Great American Cross Country Road Race	168/11
	Hacker	167/12
	H.E.R.O.	149/5
	Hyper Sports 1	143/3
	Karateka	146/4
	Kennedy Approach	168/12
	Knight Lore	143/3
	Macbeth	144/4
	Mask of the Sun	122/2
	Match Day	150/5
	Mindshadow	141/8
	Mr. Do	167/10
	Monster Trivia	168/10
	Nick Faldo plays the Open	169/11
	Nightshade	169/12
	Nodes of Yesod	169/12
	On Court Tennis	150/5
	Pitfall II	148/5
	Rama	145/5
	Rescue on Fractalus	168/10
	Rocket Ball	140/8
	Rockford's Riot (Bolder Dash II)	168/11
	Rock'n Bolt	139/8
	Sherlock Homes	121/2
	Seastalker	147/1
	Serpent's Star	142/4
	Software Star	165/11
	Spelunker	142/3
	Standing Stones	145/4
	Summer Games II	133/8
	Super Pipeline II	141/8
	The Ancient Art of War	149/5
	The Fourth Protocol	165/11
	The Hitchhiker's Guide to the Galaxy	138/4
	The Little Computer People Projekt	170/12
	The Way of exploding Fist	169/10
	Tour de France	170/11
	Where in the World is Carmen San Diego	163/11
	Whistler's Brother	141/3
	White Lightning	148/1
	Winter Games	164/12
	World Championship Boxing	170/12
	ZimSalaBim	141/3
	Spiele Tips	
	Abenteuer im Weltraum	152/5
	Amazon	172/10
	Aztec Challenge	147/4
	Aztec Tomb	147/4
	Aztec Tomb	173/10
	Beach Head	85/1
	Death in the Caribbean	142/8
	Death in the Caribbean	172/12
	Doomdark's Revenge	142/8
	Everyone's a Wally	173/10
	Ghostbusters	140/3
	Ghostbusters	147/4
	Ghostbusters	152/5
	Hampstead	172/12
	Heros of Karn	173/12
	Hexenküche	173/12
	Hobbit	146/3
	Hulk	143/8
	Hunch Back	85/1
	Karateka	172/12
	Lode Runner	174/11
	Lode Runner	174/12
	Mask of the Sun	173/11
	Masquerade	144/8
	Mindshadow	174/11
	Miner 2049er	147/4
	Pirate Adventure	126/2
	Pitfall	147/4
	Pitfall II	144/8
	Pitfall II	174/10
	Sabre Wulf	85/1
	Sands of Egypt	173/11
	Sands of Egypt	174/12
	Schloß des Grauens	152/5
	Secret Mission	173/11
	Ship of Doom	172/12
	Spelunker	144/8
	Strip Poker	152/5

Stichwort	Titel	Seite/Ausgabe
	Summer Games	144/8
	Summer Games	172/10
	Super Huey	171/10
	The Dallas Quest	174/10
	The Institute	172/10
	The Institute	173/12
	The Quest	173/11
	The Witness	146/3
	Time Maschine	173/11
	Ultima II	126/2
	Ultima II	151/5
	Ultima III	151/5
	Valhalla	173/11
	Whistler's Brother	144/8
	Zeppelin	152/5
	ZimSalaBim	142/8
	Zork	172/10
	Listings	
Anwendung	Alle Neune (Jahresauswertung-Kegeln/C 64)	67/5
	(Adreßverwaltung/C 64) Besseres Basic ganz einfach Software Basic 3.0/C 64)	67/3
	Datenbank mit freiem Zugriff (C 64)	86/1
	Der Halleysche Komet kommt (MSX)	76/10
	Die Mini-Textverarbeitung (Spectrum)	74/8
	Nachhall auf Seite 160 in 9/85	
	Do-it-yourself-Datenverwaltung (Mainfile II/C 64)	53/3
	Einblick ins Innenleben (Disassembler/CPC 464)	86/5
	Eine tolle Textverarbeitung für den Schneider (464)	90/3
	Nachhall auf Seite 85 in 5/85	
	Funktionen optisch aufbereitet (VZ-200/Laser)	95/3
	Geregelte Finanzen mit dem Commodore 64	80/11
	Nachhall auf Seite 117 in 8/85	87/4
	Morse-Decoder für Funkamateure (Spectrum)	117/11
	Nebenkostenabrechnung (C 64)	63/10
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85 Optik mit Simons Basic (C 64)	63/3
	Programme in Reih' und Glied (C 64)	62/12
	Suchen, nein danke (Dateiverwaltung/CPC 464)	83/4
	Nachhall auf Seite 117 in 8/85	
	Transistor-Schaltungen berechnen (L.d.M./Spectrum)	51/1
	Turbo-Basic-Interpreter für Atari 800XL (L.d.M.)	81/12
Grafik	Apple IIc-HiRes-Grafik auf dem Drucker	105/11
	Bewegte Grafik mit drei Befehlen (CPC 464)	74/10
	Farbspielereien (Atari)	89/3
	Grafikentzerrung für Matrixdrucker (Spectrum)	108/12
	Grafik-Window bekommt Nachwuchs (C 64)	68/10
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85	
	Grafikzauber (Apple II)	78/2
	Hires Fantasy (C 64)	58/3
	Rosetten-Grafik für den Spectrum	88/3
	Schnelle Grafik aus dem Compiler (L.d.M./C 64)	49/8
	Schöne schnelle Grafik (Grafik-Paket/C 64)	80/2
	Solar-Painter (Spectrum)	101/12
	Sprite-Editor (C 64)	82/1
	Zauber der Farben mit Magic Painter (L.d.M./Atari)	83/3
	Nachhall auf Seite 85 in 5/85	
	Zaubereien auf dem Bildschirm (L.d.M./Grafik/CPC 464)	80/4
	Zeichenroutine für Kreise und Ellipse (CPC 464)	90/5
	Zykloide für Grafiker und Mathematiker (C 64)	60/10
	Nachhall auf Seite 79 in 12/85	
Spiel	Das Haus des Magiers (C 64)	63/4
	Dasher, der Volltreffer (L.d.M./C 64)	62/5
	Nachhall auf Seite 117 in 8/85	
	Der rasende Raider (C 64)	79/3
	Diamantenfieber (L.d.M./Atari 48 KByte)	58/2
	Nachhall auf Seite 85 in 5/85	
	Die Abenteuer eines rasenden Reporters (Report/C 64)	60/1
	Geröllheimer (Atari)	79/5
	Gespensterjagd im Schneider (CPC 464)	74/2
	Nachhall auf Seite 85 in 5/85	
	Lumberjack Larrys Abenteuer in Bagdad (S.d.M/C 64)	52/12
	Kalte Zeiten (Wintry Screen/C 64)	69/2
	Kneipe zum hastigen Kellner (VC 20)	68/1
	Mit dem Apple auf die Trainerbank (Aktion Apfelsaft)	100/4
	Mit dem Atari-Computer auf Ölsuche (Atari)	68/8
	Mücke mit Tücke (C 64)	70/1
	Nachtflug (Spectrum)	72/1
	Nachhall auf Seite 85 in 5/85 Niemandsland (C 64)	72/3
	Pokerface für 16 KByte (Spectrum)	76/5
	Psycho — die Macht des Geistes (C 64)	64/8
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85	
	Rennfahrer mit dem Joystick (Driver/C 64)	71/4
	Rettet den letzten Baum (Insekt defense/C 64)	72/2
	SAM — der Mann von der Baustelle (L.d.M./CPC 464)	109/11
	Nachhall auf Seite 79 in 12/85	
	Schatzhöhle (Atari 800XL)	75/1
	Vorsicht Hochwasser (Aquantor/L.d.M./C 64)	54/10
	Über den Wolken (Flugplanung/C 64)	73/11
	Wortsuchspiel (Spectrum)	104/3
Tips&Tricks	AMPEL — grünes Licht für Atari-Maschinen-Programme	104/12
	Auf Trap gebracht (CPC 464)	73/12
	Basic bequem (C 64)	85/2
	Basic-Compactor (Spectrum)	82/10
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85	
	Basic-Plus: Applesoft-Basic-Erweiterung (Apple II)	96/3
	Beim C 64 piepst es	70/11
	Bilder richtig konservieren (CPC 464)	97/4
	Bildschirmtrick für den Commodore 64	70/11
	Byte-Shifter (Spectrum)	91/5
	Dateien hin- und hergerissen (Atari-IBM)	94/4
	Der neue Checksummer ist da (C 64)	64/10
	Der neue Checksummer ist da (C 64)	69/11
	Der neue Checksummer (C 64)	67/12
	Deutsche Sonderzeichen unter CP/M (CPC 464)	69/12
	Die Maltafel wird zur Maus (Atari)	98/4
	Nachhall auf Seite 49 in 11/85	
	Disk-Help für die schnelle Hilfe (Atari)	71/8
	Disk- und DOS-Utility für alle Atari-Computer	77/10
	Drei Tricks für MSX	92/5
	Ein langes Gesicht für den C 64 (Longscreen 64)	72/11
	Fehlerhilfe mit HELP & TRACE (VC 20)	95/1
	Fensterlkünstler (C 64)	71/5/
	Fettschrift für den 48 KByte-Spectrum	98/5
	Find Label (Spectrum)	88/2
	Flotte Primzahlen in Hisoft Pascal (Spectrum)	86/2
	Fußball-Manager für Commodore 64	58/8
	Grafik-Hardcopy in vierfacher Größe (C 64)	61/8
	Kostenlose Speichererweiterung (C 64)	67/10
	Listen leicht gemacht (C 64)	94/1
	Make DATA für den Spectrum	102/3
	Maschinencode-Routinen in Basic umgesetzt (CPC 464)	75/10
	Microdrive-Aufwertung (Spectrum)	122/11
	Nachhall auf Seite 79 in 12/85	
	Mondlandung (C 64)	55/8
	Musik und Farbe (C 64)	68/12
	Nie mehr Listingkummer mit dem Checksummer (C 64)	84/2
	Nie mehr Listingkummer mit dem Checksummer (C 64)	61/4
	Prima Werkzeug für den Programmierer (C 64)	59/8
	Programmtransfer leicht gemacht (CPC 464)	72/10
	Proportionalschrift für den Spectrum	94/5
	Protokoll auf dem Drucker (CPC 464)	76/8
	RAM-Disk für Atari 800XL	119/11
	Ran an den Userport (C 64)	72/11
	Renumber 64 (C 64)	70/5
	Nachhall auf Seite 117 in 8/85	
	Rock me Amadeus (C 64)	66/11
	RSX-Befehle ohne »@« (Schneider)	73/12
	Schilderwald (Plakatschrift/C 64)	65/10
	Schluß mit der Eintönigkeit (C 64)	70/11
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85	
	Spectrums COPY besser nutzen	83/10
	Spectrumtasten mit Funktionen belegt (Spectrum)	98/1
	Spectrum Tips & Tricks	106/12
	Sprachkurs für Commodore-Basic (C 64)	90/1
	Super-Merge für Commodore 64	54/8
	Nachhall auf Seite 160 in 9/85	
	Super-Saver (C 64)	67/10
	Statuszeile mit Uhr (Atari)	96/1
	Tasword 464 mit DIN-Tastatur (CPC 464)	73/10
	Texte auch im Grafikmodus (Atari)	92/5
	Tippen mit dem Plotter (C 64)	94/1
	Tips & Tricks rund um den Schneider	77/8
	Töne aus dem Atari	96/5
	Variablendump für Atari (Atari)	83/2
	Variablen-Transfer (Spectrum)	123/11
	Verflixter Listschutz (C 64)	68/10
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85	
	Vom Maschinencode zum Basic-Programm (C 64)	66/10
	Wie die Bilder laufen lernten (Atari)	86/2
	Zeilenakrobatik auf dem Schneider	78/8
	Zwei SCREEN$ im schnellen Wechsel (Spectrum)	73/8
	ZX81-Utility: Nützliches für Aufsteiger (C 64)	61/11
	30 tolle Maschinencode-Routinen (Spectrum)	98/3
	Grundlagen	
Speicher	Daten am laufenden Band	26/8
	Daten auf der schnellen Scheibe	30/8
	Floppy gegen Kassette	38/8
	Selbst geschraubt ist halb gespart	39/8
	So arbeitet das 1050-Laufwerk von Atari	36/8
	So liest und schreibt die 1541	34/8
	Speichermedium Endlosband	28/8
	Tips, Tricks und Todsünden	41/8
	Wohin in Zukunft mit Bits und Bytes	24/8
Monitore	Farbmonitore — buntes Fenster zum Computer	127/5
	Monitore: Richtig geplant, gekauft und genossen	133/5
Drucker	Blitzsaubere Schrift mit Laserlicht (Laserdrucker)	147/10
	Die »heißen« Drucker (Thermodrucker)	139/10
	Farbspiele für Farbdrucker	135/10
	Mit leisen Tönen (Tintenstrahldrucker)	128/10
	Scharfe Nadel, spitze Typen (Matrix und Typenrad)	145/10

Die Ausgaben 6/85, 7/85 und 9/85 sind bereits vergriffen und nicht mehr lieferbar!

Auch die bisher erschienenen Sonderhefte können Sie jetzt direkt bestellen:

SONDERHEFT 01/84: SINCLAIR
Unentbehrliche Informationen zu den Sinclair Computern ZX81 und Spectrum.

SONDERHEFT 01/85: SPECTRUM
Anwendungsbezogene Listings und Tips & Tricks für alle Spectrum-Fans.

SONDERHEFT 02/85: SCHNEIDER 1
Eine Fülle wertvoller Beiträge und Listings für alle Schneider-Anwender.

SONDERHEFT 03/85: SPIELE
Ein Super-Nachschlagewerk für alle Spiele-Fans mit 100 Spielen im Test und großer Marktübersicht.

SONDERHEFT 01/86: SCHNEIDER 2
Noch mehr Tips und Tricks für Einsteiger und Fortgeschrittene mit vielen interessanten Programm-Listings.

SONDERHEFT 02/86: ATARI 1
Besonders 800 XL- und 130 XE-Fans erwarten jede Menge Anwendungs- und Spiele-Listings sowie Informationen.

SONDERHEFT 03/86: 68000er
Umfassende Informationen zur neuen Computer-Generation und eine große Vergleichstabelle, die im Detail über alle 68000er informiert.

SONDERHEFT 04/86: SCHNEIDER 3
Eine Erweiterung für alle Schneider-Anwender, Super-Programm-Listings und großer Einsteiger-Teil.

SONDERHEFT 05/86: PROGRAMMIERSPRACHEN
Fuß fassen in »Pascal«, »C« und »Forth« mit jeweils einem gründlegendem Kurs und vielen Anwendungs-Listings.

SONDERHEFT 06/86: 68000er 2
Umfangreicher Listingteil, viele Informationen, Tips und Tricks für Anwender der 68000er-Computer.

SONDERHEFT 07/86: SCHNEIDER 4
Mit den Schwerpunkten Joyce und CP/M plus, Ratschlägen zur Vortex-Karte und vielen Tips & Tricks.

SONDERHEFT 08: COMPUTER ALS HOBBY
Wissenswertes für Einsteiger und zusätzliche Informationen zur Fernsehsendung Computerzeit.

SONDERHEFT 09: 68000er 3
Mit den Schwerpunkten Sound- und Videodigitalisierung und Spieleprogrammierung.

SONDERHEFT 10/86: SCHNEIDER 5
Der neue Schneider-PC wird vorgestellt. Wieder viele Hilfestellungen und Kurse.

Tragen Sie die Nummer des gewünschten Sonderheftes (z.B. 08/85) auf dem Bestellabschnitt der hier eingehefteten Bestell-Zahlkarte ein.

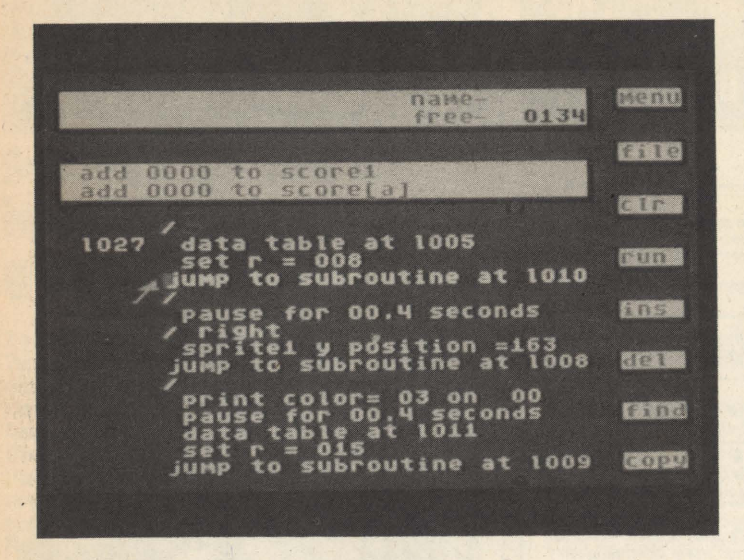
Am besten gleich mitbestellen: Die Happy-Computer-Sammelboxen

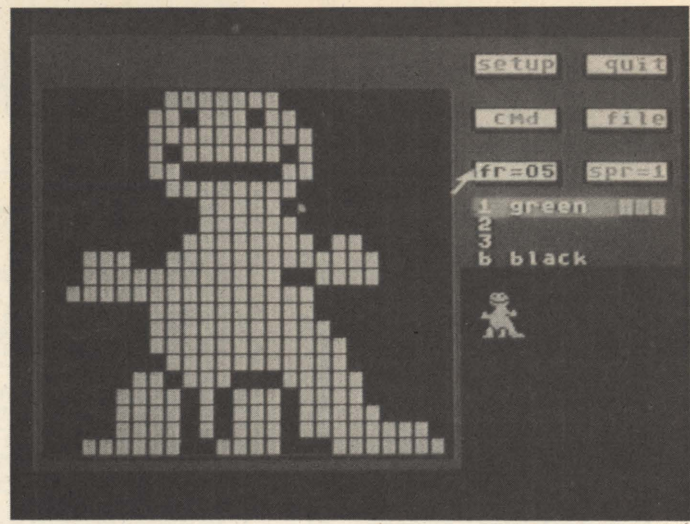


Für alle Leser, die »Happy Computer« regelmäßig kaufen, sammeln oder im Abonnement beziehen, gibt es ein interessantes Service-Angebot: die Happy-Computer-Sammelbox!

Mit dieser Sammelbox bringen Sie nicht nur Ordnung in Ihre wertvollen Hefte, sondern schaffen sich gleichzeitig ein interessantes und attraktives Nachschlagewerk. Ein kompletter Jahrgang (12 Ausgaben) paßt in eine der praktischen Sammelboxen!

Übrigens: Die Sammelbox ist nicht nur ein praktisches Aufbewahrungsmittel: Sie eignet sich auch hervorragend als Geschenk für Freunde und Bekannte zu vielen Anlässen.





Gamemaker

C64
79 Mark (Diskette)

Programmierer und solche, die es werden wollen, dürfen sich freuen. Der »Gamemaker«, ein einfach zu bedienendes Utility-Paket, erleichtert die Entwicklung eigener Spiele ganz erheblich.

So mancher kennt das Problem: Da kauft man für ein paar Zehnmarkscheine ein Spiel, lädt es in seinen Computer und ist etwas enttäuscht: die Musik gefällt einem nicht oder die Grafik läßt zu wünschen übrig; die Punktewertung ist unsinnig oder die Joystick-Steuerung nervig. Programmieren müßte man halt können, um es selber besser zu machen...

Für den Hobby-Programmierer gibt es jetzt einen hilfreichen Gesellen, der viel Beistand und Hilfe bei der Spieleprogrammierung gibt: den Gamemaker.

Gamemaker ist eine Mischung aus Zeichenprogramm, Spriteeditor, Geräusch- und Musikprogramm sowie einer eigenen Programmiersprache. Mit Gamemaker lassen sich Spiele programmieren, wobei die Betonung immer noch auf Programmieren liegt. Völlige Computeranfänger, die noch nie ein Basic-Programm geschrieben haben, werden sich zumindest am Anfang mit dem Gamemaker etwas schwer tun.

Dafür kann man sich vollkommen auf die Programmierung des Spiels konzentrieren: Spezialbefehle sorgen dafür, daß man sich keine grauen Haare wegen Grafik- und Soundroutinen wachsen lassen muß.

Ganze vier Editoren präsentiert der Gamemaker: »ScreenMaker« ist fast schon ein eigenes Grafikprogramm mit allen wichtigen Funktionen. Es gibt allerdings einige wichtige Einschränkungen: so können Sie in einem Bild nur vier verschiedene Farben verwenden. Ein Spiel darf zwei solcher Grafikbilder enthalten.

Spielfiguren, Monster und Raumschiffe werden durch Sprites dargestellt. Die Sprites entwirft man in dem Editor, der sinnigerweise »SpriteMaker« heißt. Bis zu acht unterschiedliche Sprites können gleichzeitig über den Bildschirm flitzen. Wenn Sie komplexere Objekte im Spiel verwenden wollen, lassen sich mehrere Sprites auch zu großen Figuren zusammenschließen.

Durch die eingebauten Animations-Routinen kommt Leben in die Sprites. Bis zu 32 Einzelbilder können zu einem kleinen Sprite-Film zusammengesetzt werden. Vom drehenden Ball über das laufende Männchen bis zum tropfenden Wasserhahn läßt sich so ziemlich alles darstellen, was man in 32 Sprites zwängen kann.

Kein Spiel ohne guten Ton. Der »SoundMaker« sorgt für die notwendige Geräuschkulisse. Hier steht Ihnen ein kompletter Synthesizer zur Verfügung, aus dem Sie die verrücktesten Töne herauskitzeln können. Für flotte Musik gibt es dann noch den »MusicMaker«, mit dem Sie Ihre eigenen, dreistimmigen Melodien komponieren können.

Programmiert wird schließlich im letzten Programmteil, dem eigentlichen Gamemaker. Eines fällt auf: Auch beim Programmieren wird die Tastatur nicht benötigt. Alle Befehle werden mit dem Joystick aus einem Menü geholt und in das Programm »hineingeklebt«. Wenn Sie Variablennamen oder Zahlenwerte eingeben müssen: auch das geht mit dem Joystick.

Die Programmiersprache des Gamemaker erinnert ein wenig an Basic. Es gibt aber eine Reihe von Spezialbefehlen für Grafik, Sound, Joystickabfrage und Punktewertung.

Was kann man mit dem Gamemaker aber alles machen und wo liegen seine Grenzen? Prinzipiell kann man jedes Spiel programmieren, das eine hochauflösende Grafik als Hintergrund und Sprites als bewegte Objekte verwendet. Nicht möglich sind Scrolling und veränderte Zeichensätze. Bei der Musik gibt es auch nur kleine Einschränkungen, da man seine Klangfarbe nicht frei wählen kann. Anders ist dies bei den Sound-Effekten, bei denen man wirklich das letzte aus dem Sound-Chip herausholen kann.

Durch die Kombination seiner Fähigkeiten eignet sich der Gamemaker aber nicht nur als Spiele-Baukasten. Man kann auch elektronische Grußkarten, Mini-Filme oder ähnliches programmieren. Da es sich bei Gamemaker eigentlich um eine Spiele-Programmiersprache mit Editoren handelt, sind die Möglichkeiten fast unbegrenzt. Ein einziger wesentlicher Nachteil ist uns aufgefallen: Der Arbeitsspeicher für das fertige Spiel ist nicht sehr groß.

Der beste Punkt kommt aber noch: Der Gamemaker hat eine Funktion namens »Make-a-Disk«, mit der man ein Spiel auf Diskette speichern kann. Das alleine wäre ja nicht sensationell, aber dieses gespeicherte Programm funktioniert auch ohne den Gamemaker. Sie können die Diskette also einem Freund geben, der sich dann an Ihrem Spiel erfreut. Sie dürfen dieses Programm sogar verkaufen, denn alle Rechte liegen bei Ihnen. Sie müssen nur im Spiel einen Hinweis anbringen, daß es mit dem Gamemaker geschrieben wurde.

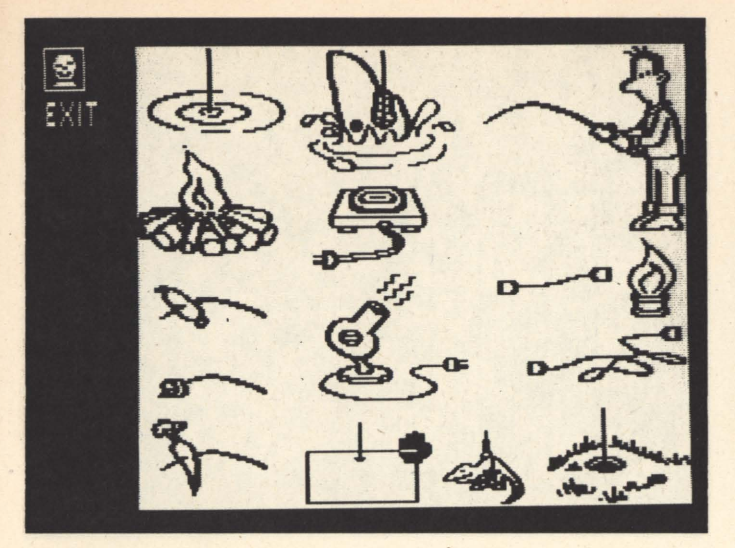
Dem Gamemaker liegt ein ausführliches, aber leider englischsprachiges Handbuch bei. Über die ärgsten Klippen hilft aber eine ebenfalls beiliegende deutsche Kurz-Anleitung.

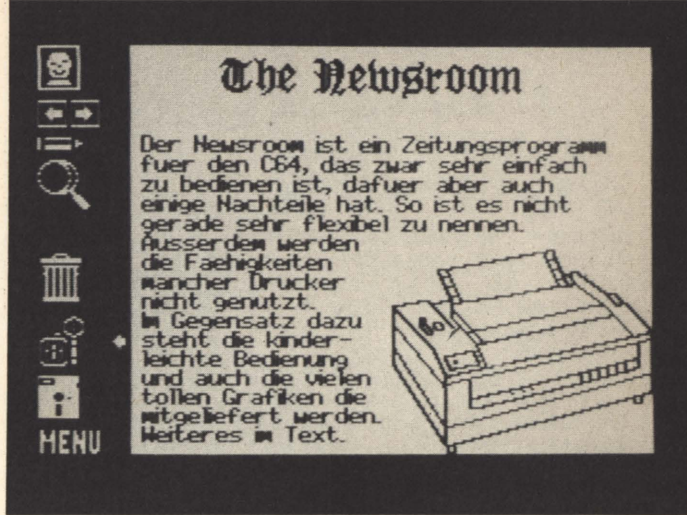
Der Weg zum eigenen Computerspiel ist dank des Gamemakers nicht mehr so dornenreich und holprig. Diejenigen, die überhaupt keine Lust haben, sich mit Programmierung zu beschäftigen, werden an dem Utility keine rechte Freude finden. Der große Rest der Computerfreaks wird aber mit dem benutzerfreundlichen, vielseitigen Programm vollends zufrieden sein, das um die 79 Mark kostet. (bs)



Positiv:
- Sehr einfache Bedienung
- Umfangreiche Editoren
- Viele Grafiken und Sounds mitgeliefert

Negativ:
- Kein Scrolling möglich
- Spiele können nicht nachladen





Newsroom

C64 (Apple II, MS-DOS)
149 Mark (Diskette)

Das erste ernstzunehmende Zeitungsprogramm für Heimcomputer ist der 1985 erschienene »Newsroom«. Wie kann es sich heute behaupten?

Bis Anfang 1985 war »Desktop Publishing« ein Wort, das man nur mit teuren Bürocomputern und allenfalls noch mit dem Apple Macintosh in Zusammenhang brachte, keinesfalls aber mit 8-Bit-Heimcomputern. Springboard Software änderte dies aber, denn sie brachte das Programm »Newsroom« für den Apple II auf den Markt. Anfang 1986 folgten dann Versionen für den C64 und den IBM-PC. Wir testen die C64-Version und geben Unterschiede zur Apple-Version an.

Newsroom meldet sich nach dem Laden mit einem farbenfrohen Menü, aus dem man in sechs verschiedene Programmteile wechseln kann: Banner, Photo Lab, Copy Desk, Layout, Press und Wire Service.

Im Programmteil Banner stellt man den »Kopf« einer Zeitung zusammen, in dem man meist den Namen der Zeitung, ein schönes, dazu passendes Bild und Informationen wie Preis und Ausgabennummer unterbringt. Zu diesem Zweck sucht man sich als erstes ein oder mehrere Bilder von der mitgelieferten Bilderdiskette aus, die man optisch schön plaziert. Dann tippt man auf der Tastatur die Überschriften und anderen Texte hinzu: fertig ist das Aushängeschild der eigenen Zeitung.

Das Schreiben der Artikel verläuft ähnlich: Die DIN-A4-Seite ist in acht sogenannte Panels in der Anordnung 2 mal 4 aufgeteilt. Jedes Panel muß einzeln bearbeitet werden. Der erste Artikel beginnt meistens auf dem Panel Nummer 1 und wird, ist er länger als ein Panel, auf den folgenden Panels fortgesetzt.

Auf einem Panel können Text und Grafik beliebig gemischt werden. Bevor man mit dem Schreiben des Textes beginnt, empfiehlt es sich, die Bilder für dieses Panel zusammenzustellen. Dies geschieht im Programmteil »Photo Lab«. Meist wird man als erstes eines der rund 600 mitgelieferten Bilder laden, um es zu modifizieren. Aber natürlich ist es auch möglich, ein Bild ganz aus dem Nichts zu erschaffen. Der eingebaute Grafik-Editor bietet eine Reihe von Funktionen: Neben Freihand-Malen und Punktesetzen kann man auch Kreise und Rechtecke zeichnen sowie Flächen mit Mustern ausfüllen. Allerdings ist der Grafik-Editor kein eigenes Zeichenprogramm, da doch einige wichtige Funktionen fehlen.

Im Copy Desk mischt man dann Bilder und Text. Die Bilder werden geladen und an die richtigen Positionen auf dem Panel gesetzt. Danach wird der Text direkt auf das Panel getippt. Hier darf man aber nicht mit einer richtigen Textverarbeitung rechnen. Arbeitsgeschwindigkeit und Funktionen sind eher kläglich zu nennen.

Sind die Texte eines Panels fertig, wird das Ganze wieder auf Diskette gespeichert und auf geht's zum nächsten Programmpunkt, dem Layout. Hier werden die einzelnen Panels einfach zu einer Druckseite zusammengestellt, wieder gespeichert, um dann schließlich im Programmpunkt Press ausgedruckt zu werden.

Der letzte Programmpunkt namens Wire Service ist ein Leckerbissen für alle DFÜ-Freunde. Nicht nur Texte, sondern auch Bilder und ganze Zeitungen können zwischen Newsroom-Besitzern per Telefon ausgetauscht werden. So ist auch eine Übergabe von Apple-Daten an den C64 und umgekehrt möglich.

Sehr störend sind die ständigen Diskettenzugriffe der C64-Version, die den Arbeitsablauf doch stark hemmen. Noch dazu muß man sehr oft Disketten wechseln. Normalerweise arbeitet man mit drei Disketten: der Programmdiskette, einer Bilderdiskette und einer Datendiskette, auf der Fotos, Texte, Panels und Layouts gespeichert werden. Da heißt es recht oft: »Bitte legen Sie die Diskette XYZ in das Laufwerk ein.«

Zweiter Minuspunkt für den Newsroom ist die schon ungenügend zu nennende Druckqualität. Auf einem Commodore-Drucker werden Bilder mit 480 Punkten pro Zeile gedruckt, was auch die maximale Auflösung dieses Druckers ist. Auf einem Epson-Drucker, der bis 1920 Punkte pro Zeile aufs Papier bringt, werden allerdings auch nur 480 Punkte verwendet. Die hohe Qualität von diesen Druckern wird also in keiner Weise ausgenutzt. Anders hingegen die Apple-Version. Verwendet man als Drucker den Apple Imagewriter, erhält man Ausdrucke von sehr guter Qualität, die die Commodore-Version weit in den Schatten stellen.

Die Verwendung von Panels brachte dem Programmierer zwar den Vorteil, daß er mehr Speicherplatz für das Programm zur Verfügung stellen konnte; der Benutzer hat aber damit oft genug zu kämpfen. Will man in einem Text, der mehrere Panels benötigt, am Anfang einige größere Änderungen vornehmen, ändert sich meist die Textlänge in diesem Panel. Zum Ausgleich muß der Benutzer dann alle anderen Panels von Hand nachziehen.

Ein paar lobende Worte seien aber auch gesagt: Die Benutzerführung des Newsroom ist sehr gut. Bedienungsfehler können kaum auftreten. Es wird nicht mit Tastaturkommandos, sondern mit Bildsymbolen gearbeitet, die mit dem Joystick angewählt werden müssen.

Zum Test lag uns nur die amerikanische Version des Newsroom vor. Eine deutsche Version ist in Arbeit. Diese soll dann auch ein deutsches Handbuch und die bisher nicht vorhandenen deutschen Umlaute anbieten. (bs)

HAPPY COMPUTER

Positiv:
- Einfache Bedienung
- über 600 Bilder mitgeliefert

Negativ:
- Schlechte Druckqualität
- Viele Diskettenzugriffe
- Aufteilung in Panels
- unkomfortable Texteingabe




```
PRINTFOX
Ächtz!
                    SEITE: 1 VON: 1
z=40 x=20 y=0 l=600 v=2
Printfox, der schlaue Druckerfuchs

y=40 z=1 l=290 s=1 t=20
i=220 l=170 i=400 l=290 i=780 y=40
x=330 l=290 i=220 l=170 x=450 i=400
l=290 x=330
__Gestatten: Printfox. Ich bin ein ganz
schlauer Fuchs, der Deinen Drucker zu
neuem Leben erWeckt. Dazu biete ich Dir
ein TextVerArbeitungsProgramm und ein
GrafikProgramm in einem. Aber
keineswegs irgendWelche SparVersionen,
sondern von jedem das Beste: Der
TextEditor ist weitgehend
befehlsKompaTibel zu Vizawrite, der
GrafikEditor ist fast identisch mit dem
Superscanner II und Hi-Eddi plus. Doch
was mich so unheimlich stark macht, ist
die Kombination aus den beiden
Programmen! Den Text, den Du im
TextEditor schreibst, gebe ich nämlich
```

Printfox

C 64
99 Mark (Diskette)

Kurz nachdem der amerikanische »Newsroom« auf den Markt kam, sagte ihm ein deutscher Programmierer mit Printfox den Kampf an.

Hans Haberl, der Autor des beliebten Zeichenprogramms »Hi-Eddi«, legte mit Printfox ein Programm vor, das viele Kenner in Staunen versetzte. Ihm war es gelungen, ein komplettes Zeichenprogramm und eine Textverarbeitung in ganze 12 KByte RAM zu quetschen.

Printfox arbeitet streng seitenorientiert. Es kann immer nur eine DIN-A4-Seite bearbeitet werden, da der Speicher des C64 nicht für mehr Text und Grafik ausreicht.

Möchten Sie beispielsweise eine Zeitung mit Printfox zusammenstellen, benötigen Sie als erstes die Texte. Diese gibt man mit der eingebauten Textverarbeitung ein. Die Textverarbeitung orientiert sich stark an »Vizawrite«, dem beliebtesten Textverarbeitungs-Programm für den C64. Natürlich muß man bei der Textverarbeitung kleinere Abstriche in Kauf nehmen. So ist der Textspeicher auf etwa 8 KByte beschränkt. Dies ist aber kein entscheidender Nachteil, da auf einer DIN-A4-Seite 8 KByte nur sehr knapp Platz haben.

Sind die Texte fertig geschrieben, muß man sich um die Formatierung der Seite kümmern. Wie sollen die Texte angeordnet werden? Wo sollen Bilder stehen? Wie lang sollen die einzelnen Texte sein?

Sie müssen in den Text die entsprechenden Formatierungs-Anweisungen einfügen, die Printfox vorschreiben, wie der Text auszusehen hat.

Neben der Anordnung der Texte lassen sich eine Reihe weiterer Merkmale bestimmen. Da wäre als erstes der Zeichensatz zu nennen. Fünf verschiedene Zeichensätze werden mit Printfox mitgeliefert. Die Zeichensätze haben unterschiedliche Größen und Stile. Neben dem Zeichensatz können Texthervorhebungen wie Unterstreichen, Hoch- und Tiefstellen, Fettdruck oder Breitschrift eingestellt werden. Auch der Zeichen- und der Zeilenabstand sind regelbar. Als nächstes wird der formatierte Text in die Grafikseiten des C64 »gedruckt«. Da der Speicher des C64 nicht für eine komplette DIN-A4-Seite Grafik ausreicht, kann man nur die obere oder untere Seitenhälfte der Grafik bearbeiten. Diese Hälfte hat eine Auflösung von 640x400, die ganze Seite 640x800 Pixel.

Wurde der Text in die Grafik hineingeschrieben, kann man sich an das Bearbeiten der Bilder machen; Umrahmungen setzen oder das Ganze endgültig auf einem Drucker ausgeben. Dazu dient ein Grafikeditor, der auch ein berühmtes Vorbild hat: Hi-Eddi. Eine leicht abgemagerte Version findet sich im Printfox wieder. Genaueres über Hi-Eddi erfahren Sie an anderer Stelle in diesem Sonderheft.

Wer in der glücklichen Lage ist, einen Epson-kompatiblen Drucker mit guter Mechanik zu besitzen, der kann mit Printfox mit wesentlich teureren Druckern konkurrieren. Ein spezieller Druckmodus zaubert bis zu 1920 x 1600 Pixel aufs Papier einer DIN-A4-Seite. Dazu wird aus der niedrigeren Auflösung, die der Printfox am Bildschirm hat, eine höhere, speziell für den Drucker »errechnet«.

Die Formatierung des Textes ist das Einzige, das Ihnen vielleicht Kopfzerbrechen bereitet. Denn es ist nicht möglich, wie bei »Newsroom« den Text direkt auf die Grafikseiten zu tippen. Er muß ja erst im Texteditor eingegeben und dann in die Grafikseite gedruckt werden. In sogenannten Formatierkommandos legt man das Aussehen des Textes fest. Dazu müssen Sie als erstes im Grafik-Editor feststellen, an welchen Koordinaten der Text beginnen soll, wie breit die einzelnen Spalten sein sollen, wo Platz für Bilder freizulassen ist, und so weiter. All diese Daten notiert man sich am besten auf einem Zettel und stellt nach diesen Angaben seine Formatierungs-Anweisungen zusammen.

Dieses komplizierte Verfahren hat aber auch seine Vorteile: Sie sind an keinerlei Layouts gebunden, wie etwa bei »Newsroom«, der nur zweispaltigen Druck erlaubt. Die Spaltenzahl ist beliebig, kann sogar auf der Seite wechseln. Textschnipsel dürfen mitten in den Text gesetzt werden und wenn es sein muß, kann man eine Druckseite zusammenstellen, die eher einer Patchwork-Decke als einer Zeitung ähnelt. Aber auch sinnvolle Anwendungen der beliebigen Formatierung bieten sich an. So lassen sich Unterlagen und Overhead-Folien für Referate und Vorträge zusammenstellen, die neben technischen Diagrammen auch alle wichtigen Diskussionspunkte zeigen.

Eines darf man natürlich nicht vergessen: Printfox ist ein Produkt »Made in Germany«, ist also auf deutsche Anwender zugeschnitten. Dies zeigt sich in deutschen Umlauten im Programm mit passender Tastaturbelegung und einem umfangreichen deutschen Handbuch.

Übrigens gibt es schon eine Diskette mit Zusatzprogrammen zu kaufen. Auf dieser befinden sich auch zwanzig neue Zeichensätze und ein Zeichensatz-Editor.

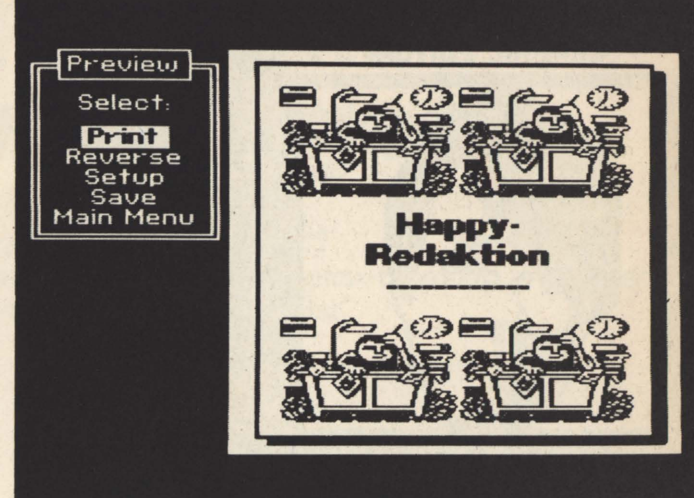
Alles in allem scheint Printfox das genaue Gegenstück zu Newsroom zu sein: Die Bedienung ist bei weitem nicht so einfach, das Druckergebnis dafür um Klassen besser. Wer sich nicht scheut, auch mal ein paar Koordinaten in Formatierungs-Anweisungen umzusetzen, erhält mit Printfox ein Programm, mit dem sich der C64 zum fast schon professionell zu nennenden Desktop-Publishing einsetzen läßt. (bs)



Positiv:
- hervorragende Druckqualität (Epson und Kompatible)
- Sehr guter Text- und Grafik-Editor (angelehnt an Vizawrite und Hi-Eddi)
- beliebige Textformatierung möglich
- Zusatzprogramme erhältlich

Negativ:
- Formatierung kompliziert
- nur wenige Bilder im Lieferumfang enthalten





Print Master

C 64 (Atari ST, MS-DOS, manche CP/M-Systeme)
100 bis 150 Mark Mark (Diskette)

Liegt ein Fall von Software-Plagiat bei Print Master vor? Die Ähnlichkeit zum »Print Shop« ist jedenfalls schon mehr als verblüffend.

Bei diesem Test standen wir vor einem kleinen Dilemma: Was sollen wir über ein Programm schreiben, das wir schon auf der vorherigen Seite getestet haben? Denn Print Master ist nichts anderes als eine sehr gute Kopie des Software-Klassikers »Print Shop«, den wir auf der vorherigen Seite ausführlich getestet haben. Die Programmierer dachten sich wohl, daß man den Mitbewerbern nicht den ganzen Markt überlassen sollte und programmierten den Print Shop so gut wie möglich nach. Dabei wurden gerade so viele Änderungen vorgenommen, daß es nicht zu rechtlichen Schwierigkeiten mit dem Print-Shop-Hersteller kam.

Inwieweit diese Art von Software-Plagiat für den Kunden sinnvoll ist, sei dahingestellt. Immerhin gibt es doch einige Gründe, um sich für den Print Master zu entscheiden.

Der erste wäre, daß Ariolasoft in den nächsten Wochen eine deutschsprachige Version des Programms auf den Markt bringen möchte. Diese soll auch die deutschen Umlaute auf Bildschirm und Drucker ausgeben können. Zudem sollen typisch deutsche Grafik-Symbole mitgeliefert werden, da bei der im Augenblick lieferbaren amerikanischen Version viele typisch amerikanische Symbole wie Football-Spieler und der amerikanische Adler mitgeliefert werden.

Als zweites bekommt man bei Print Master eine Kalender-Funktion mitgeliefert (dafür muß man auf »Screen Magic« verzichten). Sowohl Monats- wie Wochenkalender werden ausgedruckt. Für jeden Tag lassen sich einige Buchstaben mit Terminen und wichtigen Daten eintragen. Dabei stehen aber bei einem Monatskalender nur gute 15 Buchstaben zur Verfügung.

Der nächste Unterschied zum Print Shop ist die »Video Preview«-Funktion. Bevor man seine Glückwunschkarte oder sonstiges druckt, wird auf dem Bildschirm eine grobe Übersicht des fertigen Bildes angezeigt. Dies erlaubt Korrekturen in letzter Sekunde und spart eine Menge Papier.

Zu guter Letzt ist der Print Master noch für einige Computer mehr erhältlich, zum Beispiel für den Atari ST. Dort hat man, aufgrund des größeren Speicherplatzes, eine Zusatzfunktion eingebaut: Auf einer Karte oder einem Schild dürfen nun auch zwei verschiedene Grafikzeichen in verschiedenen Größen erscheinen. Bis auf diesen Punkt ist die ST-Version aber identisch mit den 8-Bit-Programmen.

Tja, sehr viel mehr kann man über den Print Master eigentlich nicht sagen. Im Endeffekt ist es wohl eine Geschmacks-Frage, für welches der beiden Programme man sich entscheidet. (bs)



Positiv:
- deutsche Version in Arbeit
- Kalender-Funktion
- Video-Preview

Negativ:
- Print-Shop-Kopie mit wenig neuen Ideen

Software und Drucker

Oft genug erreichen uns Anfragen, die in etwa folgenden Wortlaut haben: »Ich habe das Programm Newsshopmasterfox und den Epsommodore-Fujikosha 1986-Drucker mit einem Wiesonix-Interface. Nach jeder 17. Druckzeile wird kein Zeilenvorschub mehr ausgeführt. Was soll ich tun?«

Leider können wir in diesen Fällen meistens auch nicht weiterhelfen. Uns stehen nicht die Geräte zur Verfügung, um die Probleme des Lesers nachzuvollziehen. Außerdem fehlt es uns an der Zeit, denn Sie wollen ja jeden Monat pünktlich die neue Happy-Computer lesen.

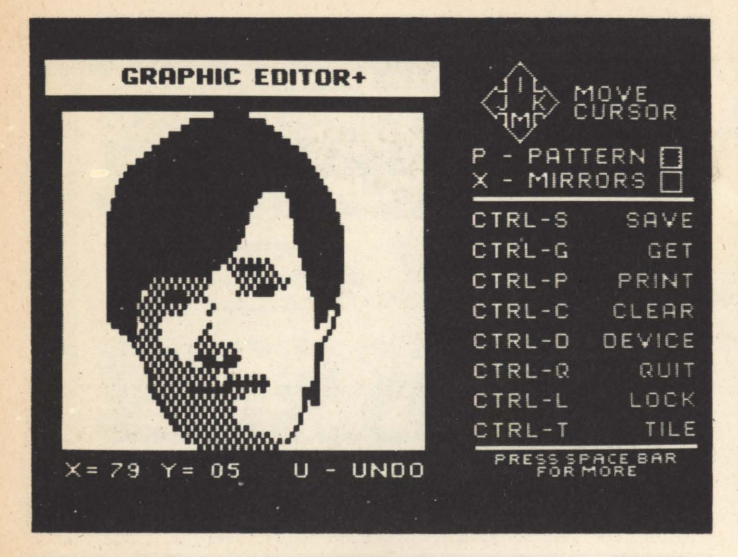
Deswegen geben wir Ihnen einige allgemeine Tips, die Sie beim Softwarekauf berücksichtigen sollten. Als erstes ist eines sehr wichtig: Kaufen Sie bei einem Fachhändler! Wenn Sie bei einer kleinen Wohnzimmerfirma Ihre Programme kaufen, können Sie diese zwar um ein paar Mark billiger bekommen, aber meist hapert es dann bei Service und Beratung. Bevor Sie die Software kaufen, schreiben Sie sich auf, welche Geräte Sie besitzen. Lassen Sie sich dann vom Händler bestätigen, daß die Software auf Ihren Geräten einwandfrei funktioniert. So können Sie bei Problemen die Programme wieder zurückgeben. Sollte auch der Händler Zweifel haben, ob die Software funktioniert, fragen Sie doch mal, ob Sie sie unverbindlich testen dürfen.

Viele der neuen Drucker sind Epson-kompatibel. Das bedeutet, daß sie die Befehle verstehen, mit denen Epson-Drucker angesteuert werden. In 95 Prozent aller Fälle funktioniert die Software mit einem Epson-kompatiblen Drukker sofort. Aber es gibt immer ein paar Ausreißer, die sich kompatibel nennen, es aber nicht vollständig sind. Deswegen sollte man das Wort kompatibel immer mit Vorsicht genießen.

Epson-kompatible Drucker lassen sich in der Regel nicht direkt an den C 64 anschließen. Deswegen muß zwischen Drucker und Computer ein Interface geschaltet werden. Diese Interfaces sind meistens kleine Computer, die die Daten des Computers in Daten für den Drucker übersetzen. Eine solche Übersetzung nehmen aber auch die Druckprogramme selbst vor. Damit es keinen Datensalat gibt, muß die Intelligenz des Interfaces abgeschaltet werden. Wie dies geht, steht in der Anleitung zum Interface. Suchen Sie nach Begriffen wie »Den Linear-Kanal einstellen und fixieren« oder »auf Epson-Modus schalten«.

Wenn Sie diese Tips befolgen, werden Sie nur wenige Probleme mit Ihrer Druckersoftware haben. Wir wünschen Ihnen jedenfalls »Gut Druck«!

(bs)





Print Shop

C64 (Apple II, MS-DOS)
120 bis 150 Mark (Diskette)

Mit dem Print Shop wurde 1984 die kreative Nutzung des Heim-Matrixdruckers eingeläutet. Aber auch heute noch kann Print Shop überzeugen.

Es war 1984, als zwei Programmierer in den Vereinigten Staaten auf die Idee kamen, ihre Glückwünsche zu Geburtstag, Hochzeit oder Beförderung ab sofort elektronisch zu verschicken. Ihnen schwebte ein Programm vor, das auf dem Bildschirm schöne Animationen zeigt, die Glückwünsche darüberblendet und ein nettes Liedchen aus dem Computer tönen läßt. Allerdings war da ein kleiner Haken an der Sache: Wie überzeugt man seine 87jährige Großmutter, daß sie sich unbedingt einen Heimcomputer kaufen muß, damit sie sich die nächste Glückwunschkarte ihres Enkels ansehen kann? Die rettende Idee kam aber bald: Die Programmierer beschränkten sich auf Stilleben, die auf einem Drucker ausgegeben wurden. Damit war der Grundstein für den Print Shop gelegt. Inzwischen sind vom Print Shop weltweit mehrere hunderttausend Exemplare verkauft worden, von denen auf Deutschland, »dank« der aktiven Raubkopiererszene, nur wenige tausend Exemplare entfallen.

Nach dem Laden meldet sich Print Shop mit einem freundlichen Menü, das folgende sechs Programmpunkte zur Verfügung stellt: Grußkarte, Schild, Briefkopf, Banner, »Screen Magic« und einen Grafik-Editor.

Mit der Grußkarten-Funktion druckt man tolle Karten für alle möglichen Zwecke: Glückwünsche, Danksagungen oder Einladungen sind nur einige Beispiele. Die Karte muß, nachdem sie aus dem Drucker kommt, erst noch gefaltet werden. Danach hält man eine Aufklappkarte mit einer bedruckten Innen- und Außenseite in den Händen. Die beiden bedruckten Seiten dürfen dabei völlig unterschiedlich aussehen.

Beim Entwurf einer der Seiten wählen Sie als erstes einen Rahmen aus, der Texte und Grafik umschließen soll. Dann bestimmen Sie ein Grafiksymbol, das auf der Karte erscheinen soll. 60 solcher Symbole werden mitgeliefert, eigene können im Grafik-Editor produziert werden. Die Größe des Symbols und seine Positionen auf dem Papier wird als nächstes festgelegt. Zu guter letzt folgt der Text. Hier stehen acht verschiedene Zeichensätze in jeweils zwei Größen sowie drei Texteffekte (normal, umrahmt, 3D) zur Verfügung. Ist der Text eingetippt, muß man sich noch an die zweite Seite der Grafik machen und kann dann das Kunstwerk auf dem Drucker ausgeben.

Leider gibt es bei Print Shop keine Funktion, die das Endprodukt vor dem Ausdruck auf dem Bildschirm zeigt.

Die Schilder-Funktion arbeitet ähnlich wie die Grußkarten. Allerdings wird hier nur eine Seite gedruckt, die auch wesentlich größer als bei den Grußkarten ausfällt.

Daß die Briefkopf-Funktion bei vielen unserer Lesern sehr beliebt ist, beweisen jede Woche aufs neue die Berge von Leserpost, die einen Print Shop-Briefkopf tragen. Ein Briefkopf besteht aus vier Zeilen Text am oberen und unteren Bildschirmrand. Jeweils eine der vier Zeilen ist in einem der acht wählbaren Zeichensätze gesetzt, die anderen drei werden in einem schlichteren, kleinen gedruckt. Außerdem kann die Zeile mit dem großen Zeichensatz noch mit einem Grafik-Symbol unterlegt werden.

Wenn einer unserer Leser sein Zimmer neu tapezieren möchte, wird er sich sicherlich für die Banner-Funktion interessieren. Hier wird der Text quer ausgedruckt, ein Buchstabe geht also über die komplette Breite des Papiers. Somit ist es kein Problem, den jüngsten Sinn- oder Unsinnspruch auf mehreren Metern Länge an die Wand zu hängen. Auch hier gibt es wieder die acht Zeichensätze sowie die drei Schriftstile.

Der ungewöhnlichste und am schwersten beschreibbare Programmpunkt heißt »Screen Magic«, was sich vielleicht mit »Bildschirm-Zauberei« übersetzen ließe. »Screen Magic« zaubert wundervoll anzusehende Kaleidoskope auf den Bildschirm, die sich einfrieren und dann nachträglich beschriften und ausdrucken lassen. Die Kaleidoskope sind übrigens ein Überbleibsel aus der Grundidee des animierten Glückwunschkarten-Programms.

Als letzten Programmpunkt bietet Print Shop einen Grafik-Editor. Mit diesem Unterprogramm können Sie Ihre eigenen Grafikzeichen definieren und dann in Ihren Grußkarten, Schildern, Bannern und Briefköpfen verwenden. Der Grafik-Editor bietet nur sehr wenige Funktionen. So kann man eigentlich nur Punkte setzen und wieder löschen. Inzwischen ist mit dem Zusatzprogramm »Print Shop Companion« ein neuer, verbesserter Grafik-Editor erschienen, der mehr Funktionen bietet als so manches Zeichenprogramm. Ebenfalls im Companion enthalten sind Editoren für Randmuster und Zeichensätze, sowie 50 neue fertige Randmuster und zwölf neue Zeichensätze.

Weiterhin ist in den Companion eine Kalender-Funktion eingebaut, mit der Sie Monats- und Wochenkalender herstellen können. Die gedruckten Kalender sind recht übersichtlich und können doch eine Menge Information aufnehmen: Bis zu 100 Buchstaben lassen sich in ein Tagesfeld eintragen. Leider war der Companion bei Redaktionsschluß in Deutschland noch nicht lieferbar.

Mit dem Print Shop können Sie Ihren Drucker kreativ und doch sinnvoll nutzen und dabei gleichzeitig eine Menge Spaß haben – und das macht wohl den Erfolg dieses Programms aus. (bs)



Positiv:
- Einfache Bedienung
- Sehr gute Druckqualität bei Einsatz von Espon-Druckern und Kompatiblen
- Viele Variationen

Negativ:
- Editoren müssen mit dem »Companion« nachgekauft werden
- keine Möglichkeit, Bilder vor dem Ausdruck am Bildschirm zu betrachten

»Hallo Freaks« zum Nachschlagen

**Brauchen Sie ganz dringend Hilfe für ein Spiel?
Unsere Übersicht zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe welcher »Hallo Freaks«-Spieletip in unserer Stammzeitschrift »Happy-Computer« zu finden ist.**

In unserer Rubrik »Hallo Freaks« in »Happy-Computer« geben wir seit rund zwei Jahren Hilfen zu Spielen und Adventures. Um Überschneidungen zu vermeiden, veröffentlichen wir die Tips zu einem Programm nur einmal. Damit aber auch neu hinzukommene Leser auf diesen Vorrat an Spieletips zurückgreifen können, finden Sie hier eine Übersicht.

Sie zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe von »Happy-Computer« ein Tip zu einem bestimmten Spiel stand. Sie hilft auch »altgedienten« »Hallo-Freaks«-Lesern, die damit gezielt nachschlagen können, und nicht in Ihrer Sammlung »wühlen« müssen.

Die Tabelle 1 enthält einige besondere Spiele-Tips, die Sie bei uns direkt nachbestellen können. Schicken Sie uns einfach einen Brief mit dem Kennbuchstaben, und legen Sie einen adressierten und frankierten Rückumschlag bei. Wir schicken Ihnen dann eine Kopie dieses Beitrages zu. Schreiben Sie an:

Redaktion Happy Computer
Hallo Freaks
Hans Pinsel Str. 2
8013 Haar bei München

Die Tabelle 2 gibt eine Übersicht über alle anderen Tips, die in all den Jahren in »Hallo Freaks« erschienen. Wenn Sie eine wichtige Ausgabe, in der gerade der entscheidende Hinweis veröffentlicht war, nicht besitzen, können Sie sich an Freunde wenden, die dieses Heft besitzen. Fast alle Ausgaben kann man auch noch beim Markt&Technik Verlag bestellen. Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie ein Programm nicht auf Anhieb finden, vielleicht suchen Sie nur unter dem unvollständigen Namen. Sollte tatsächlich unter den mehr als hundert Tips keiner für Sie dabei sein, schreiben Sie uns. »Hallo Freaks« sucht ständig nach Fragen und Antworten. (gn)

Buchstabe	Name	Ausgabe	Bemerkung
A	Hobbit	7/85	mit Karte
B	Zauberschloß	7/85	mit Karte
C	Hulk	8/85	mit Karte
D	Pitfall I	8/85	nur Karte
E	Pitfall II	10/85	nur Karte
F	Mindshadow	11/85	mit Karte
G	Heroes of Karn	12/85	mit Karte
H	Zork 1	1/86	mit Karte
I	Dun Daragh	2/86	mit Karte
K	Airwolf	2/86	mit Karte
L	The Institute	3/86	mit Karte
M	Zork II	3/86	mit Karte
N	Spectrum POKEs	3/86	ohne Karte
O	Empire of Karn	4/86	mit Karte
P	Pyjamarama	4/86	ohne Karte
R	Wishbringer	5/86	mit Karte
S	Kings Quest II	6/86	ohne Karte
T	Shadowfire	6/86	mit Karte
U	ZimSalaBim	7/86	mit Karte

Tabelle 1. »Hallo Freaks« zum Nachbestellen

Name des Spiels	Ausgabe
Abenteuer im Weltraum	5/85
Alien 8	9/85
Amazon	10/85
Asylum	6/85
Atlantis	9/85 3/86
Aztec Challenge	4/85
Aztec Tomb	4/85 6/85 10/85
Bard's Tale	7/86 8/86 9/86
Beach Head	1/85
Blade of Blackpool	9/85
Bounty Bob strikes back	2/86
Borrowed Time	8/86
Bruce Lee	7/85
Castle of Terror	9/85 7/86
Caverns of Khafka	6/85
Championship Loderunner	11/85
Critical Mass	9/85 10/85
Dallas Quest	9/85 10/85
Danger Mouse II	1/86
Dark Crystal	1/85 6/85
Death in the Caribbean	8/85 9/85 12/85
Deja Vu	7/86
Den Piraten auf der Spur	5/85
Doomdark's Revenge	8/85
Dragonskulle	9/86
Eidolon	6/86
Elite	2/86 3/86
Enigma Force	9/86
Eureka	9/85
Everyone's a Wally	10/85
Fahrenheit 451	7/85
Flight Simulation	9/85

Name des Spiels	Ausgabe
Forbidden Forest	9/85
Forest at World's End	6/85 9/85
Fourth Protocol	1/86
Frankie goes to Hollywood	10/86
Frank Brunos Boxing	2/86
Fred	6/85
Ghostbusters	4/85 5/85 7/85
Gogo the Ghost	6/86
Golden Baton	2/86
Gremlins	1/86
Gruds in Space	6/85
Hacker	2/86 4/86 10/86
Hampstead	12/85
Hereos of Karn	9/85 12/85
Hexenküche	12/85 4/86
Hexenküche II	10/86
Hitchhiker's Guide to the Galaxy	9/85
Hobbit	3/85 7/85
Hunch Back	1/85
Indiana Jones	12/85
Jet Set Willy	6/85
Jewels of Babylon	9/85
Jungle Hunt	7/85
Karateka	12/86
Knight Lore	7/85
Lapis Philosoforum	9/86
Little Computer People Project	4/86 7/86
Macbeth I	3/86
Mail Order Monsters	2/86
Mask of the Sun	2/85 11/85
Masquerade	2/85 6/85 8/85
Master of the Lamps	5/86
Message from Andromeda	9/85
Mindwheel	8/86
Miner 2049er	4/85 7/85
Never ending Story	9/86
Night Shade	1/86
Nine Prices in Amber	8/86
Perry Mason	10/86
Perseus und Andromeda	7/85
Pitfall II	7/85 8/85 10/85

Name des Spiels	Ausgabe
Quest for Tires	6/85
Rambo	7/86
Return to Eden	4/86
Robin of Sherwood	5/86
Sabre Wulf	1/85
Sands of Egypt	11/85 12/85
Schloß des Grauens	5/85
Secret Mission	11/85
Sherlock Holmes	7/85 4/86
Ship of Dom	12/85
Sorcerer	5/86
Sorcerer of Claymorge Castle	9/85
Spelunker	8/85
Spiderman	10/85 1/86
Staff of Karnath	2/86 5/86
Starcross	4/86 8/86
Strip-Poker	5/85
Summer Games	7/85 8/85 10/85
Super Huey	10/85
Suspended	6/86 8/86
Tales of the Arabien Nights	8/86
Terrormolinos	4/86
The Heist	10/85
The Institute	12/85 10/85 3/86 8/86
The Quest	11/85
The Witness	3/85
Three Weeks in Paradise	8/86
Time Machine	11/85
Timepolice	7/85
Transsylvanien	9/85
Ultima II	5/85 5/86
Ultima III	5/85
Valhalla	11/85
Warlord	8/86
Whistler's Brother	8/85
Winnie the Pooh in the Hundred Acre Wood	6/86
Zaxxon	6/86
Zeppelin	5/85
ZimSalaBim	8/85 7/86

Tabelle 2. Tips in der Übersicht







"Jedesmal, wenn ich Eure Zuschriften durchschaue, wundere – und freue – ich mich, wieviel Arbeit Ihr Euch macht, besonders, um gute Karten zu zeichnen. Ich muß sagen: wirklich toll! So viel Eifer muß belohnt werden, und daher findet Ihr in »Hallo Freaks« dieses Mal besonders viele Karten und natürlich wieder massig Tips und Hilfen."

Hanse

Hans-Peter Kettler aus Schwangau hat nützliche Hilfen für alle, die gerne Bürgermeister bei Hanse werden wollen.

- Am Anfang in Lübeck fünf Speicher eröffnen und sich gleich mit Salz eindecken
- Die Kontore immer gefüllt halten, da das den Preis niedrig hält
- Die beste Anzahl an Schiffen ist 15 bis 21
- Die besten Handelsniederlassungen sind Bergen, Riga, Toemberg und Novograd
- Nie zum Kurfürst gehen, da dieser immer verärgert ist
- Immer einen Arzt nehmen
- Für alles stiften
- Die Schmuggelgeschäfte stets annehmen, auch wenn man mal in den Schuldturm muß, da sie viel Geld einbringen
- Immer heiraten

Die Reihenfolge der Titel lautet folgendermaßen:

Bürger, Händler, Kaufmann, Großkaufmann, Patrizier, Bruder, Junker, Diplomat, Schaffer, Ratsherr, Senator, Bürgermeister.

Das war's von Hans-Peter. Ach ja, würdest Du mir nochmal kurz schreiben, da keine Adresse auf Deinem Brief stand ?

Eine kleine Schummelei für alle, die nicht die Geduld haben, um tagelang Hanse zu spielen, schlägt Frank Gerhard aus Itzehoe vor:

1. Nach Spielstart eine Runde normal durchspielen, wegen der Aktien.
2. Danach in das Menü »Schiffe« gehen.
3. Die Funktion »Rumpf ausbessern« oder »Takelage trimmen« anwählen.
4. Nun kommt der Clou: Negative Zahlen eingeben, aber höchstens -99999. Das ist dafür mehrmals möglich.
5. Ein paar Bauaufträge geben, an der Börse Aktien kaufen, und dem Reichtum steht nichts mehr im Wege ...
6. ... sofern man an diesem Tag keine Händel treibt!

Die ausführliche Karte zu Operation Neptun

Operation Neptun

Ein nettes Teamwork haben Paul Zubeck aus Herford und Michael Rudorfer aus Freising geleistet, obwohl sie sich wahrscheinlich gar nicht kennen. Paul hat die Karte gezeichnet, und Michael die Tips beigesteuert.

1. Haie kann man mit Harpunen töten.
2. Das feindliche U-Boot sollte man mit Torpedos beseitigen.
3. Kraken mögen kein Gas.
4. Minen sprengen Löcher, in denen so manches verschwindet.
5. Alte Steine sind sehr interessant.
6. Skeletten und Sandhügeln sollte man seine Aufmerksamkeit widmen.
7. Der Aquakönig liebt Geschenke.
8. Seepferdchen kann man reiten, sofern man den Kristall richtig benutzt.



Das Herz von Afrika

Ein Fan von »Das Herz von Afrika« ist Mark Neef aus Neckartenzlingen. Er hat folgende Tips auf Lager:

- Nie Eingeborene oder Händler mit Waffen bedrohen! Man erhält zwar die Waren umsonst, aber man begibt sich in Gefahr, von einem Pfeil getroffen zu werden und dadurch alles zu verlieren. Außerdem darf man dann nie wieder in den Laden.
- Ein Kanu ist auf dem Wasser sehr nützlich und schnell, behindert aber auf dem Land.
- Oberhalb der Stadt Kairo liegt etwas sehr Nützliches. Die Schaufel aber nicht vergessen!
- Befreundete Stämme haben oft gute Medizinmänner. Sie bieten ihren Freunden aber noch ganz andere Hilfen an.

Spindizzy

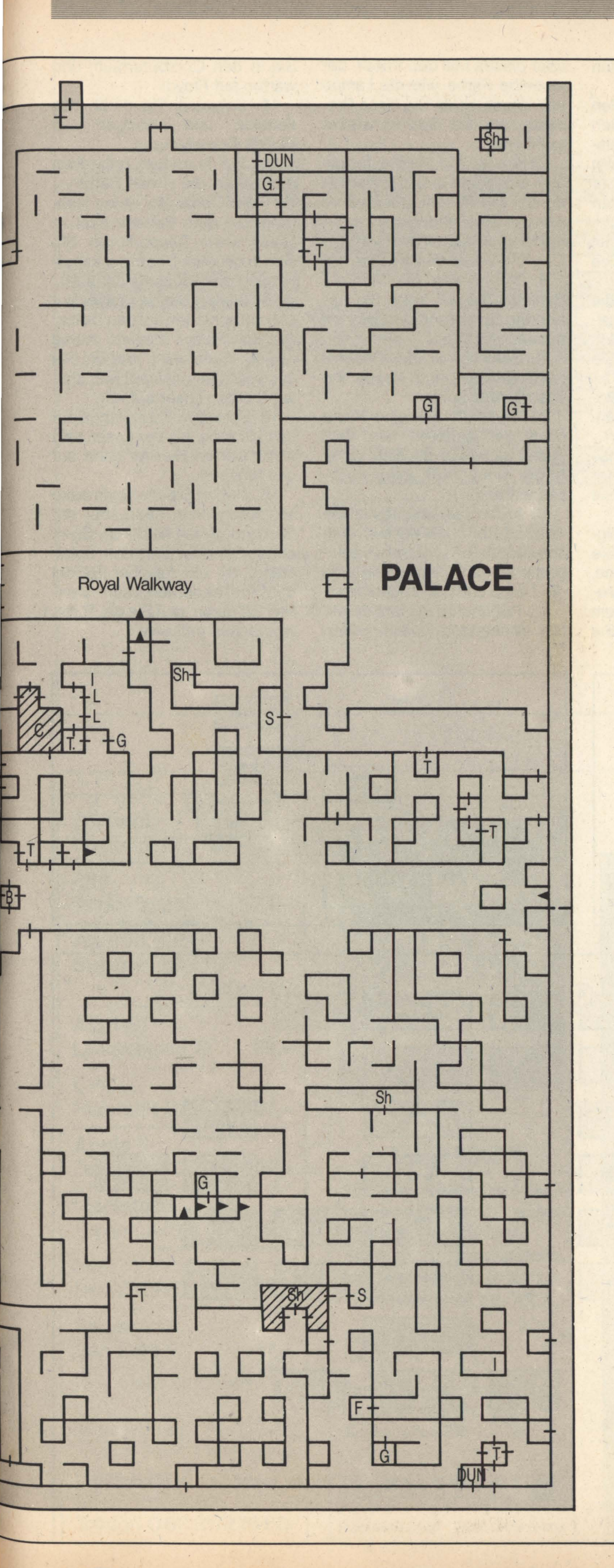
Nicht nur die Spieler von Programmen haben kleine Schummeltips, um sich die Arbeit zu erleichtern. Das kleine Listing stammt von Spindizzy-Programmierer **Paul Shirley** höchstpersönlich. Tippen Sie es ab, spulen Sie Ihre Kassette bis zum Anfang zurück und starten Sie das Programm mit <RUN>. Wenn Sie mit Diskette arbeiten, schreiben Sie in die Zeile 80 :**LOAD** "*",8,1

Das nette Programm lädt dann Spindizzy, und alles scheint unverändert. Nur die Zeit läuft nicht mehr ab, und Sie können in aller Ruhe spielen. Unser kleiner Trick läuft garantiert mit allen Originalen!

```
10 REM I LIED!
20 F=679
30 READ A
40 POKE F,A
50 F=F+1
60 IF A<>255 THEN 30
70 SYS 679
80 LOAD
100 DATA 120,169,52,133,1
110 DATA 162,6,189,7,8
120 DATA 157,0,223,202,16
130 DATA 247,169,55,133,1
140 DATA 88,96,255
```

Ein kleines Listing mit großer Wirkung!

Die ausführliche Karte zu »Alternate Reality: The City«



Alternate Reality

Eine vollständige Karte und einige Tips zu »Alternate Reality: The City« kommt von Martin Bartsch aus Hagen. Er spielt es auf einem Atari 800 XL, daher kann die Stadt bei anderen Computern anders gestaltet sein. Doch nun zu seinen Ratschlägen:

Die meisten Figuren in Alternate Reality tragen Geld bei sich. Einige besitzen auch Diamanten (Jewels und Gems), Waffen oder Rüstungen. Mit dem »Magical Longsword« kann man aber fast jeden Gegner töten. Anfangs sollte man darauf achten, daß man sich leichte Gegner aussucht, bis man sich hochgearbeitet hat. Allerdings sollte man deshalb nicht unbedingt einen Pauper (Bettler) umbringen.

Wenn man genug Geld zusammen hat, sollte man sich bessere Kleidung kaufen und sich in den Tavernen beliebt machen, indem man ein paar Runden schmeißt. Die Alternative dazu ist eine gesicherte Geldanlage in einer Bank. Wenn man das Haus einer Gilde zum ersten Mal betritt, werden verschiedene Werte erhöht.

Vom Waffenkauf ist abzuraten, da man seinen Gegnern meistens bessere, manchmal sogar magische, abnehmen kann.

Legende

FG = Floating Gate
WIL = Wilderness
DUN = Dungeon Entance
ILL = House of Illness Repute
C = Maximum Casino
GT = Acrinimirils Gate
B = Bank
T = Taverne
S = Smithy
Sh = Shop
G = Gilde
I = Inn
H = Healer
X = nur den eingezeichneten Pfeilen folgen

+ Tür oder Wand, durch die man von beiden Seiten gehen kann.
▸ Tür oder Wand, durch die man nur in Pfeilrichtung gehen kann.
⁝ Durchsichtige Wand oder Tür.



Planetfall

Anton Haschner aus Markt Indersdorf hat sich intensiv mit dem Infocom Adventure »Planetfall« beschäftigt. Er hat zu bestimmten Räumen die Lösung aufgeschrieben. Die entsprechenden Nummern findet Ihr auf der Karte.

1. Im Schiff so lange warten, bis eine Explosion zu hören ist, dann das »Escape Pad« betreten und die Sicherheitsgurte anlegen. Vergessen Sie nach der Landung das »Survival Kit« nicht! Essen Sie von jetzt an die »Goos«, wenn Sie Hunger haben. Schlafen Sie nur an sicheren Plätzen, und speichern Sie zwischendurch den Spielstand.

2. Halten Sie den Magneten aus dem »Tool Room« über den Spalt. Nehmen Sie den Schlüssel mit. Den Magneten lassen Sie aber unbedingt liegen, da er sonst die magnetischen Karten zerstört.

3. Öffnen Sie das Schloß mit dem Schlüssel und lassen alles liegen, bis auf die Leiter.

4. Untersuchen Sie die Schreibtische, denn Sie enthalten zwei wichtige Karten. Mit der »Kitchen Card« können Sie in der Küche Essen holen.

5. Durchsuchen Sie den Roboter, und schalten Sie ihn an. Warten Sie, bis er funktioniert.

6. Stellen Sie den Glasbehälter aus dem »Tool Room« unter den Auslaß, und drücken Sie den blauen Knopf

7. Füllen Sie hier die Flüssigkeit in das Loch. Merken Sie sich die Farbe der Kontrollampe, die dann brennt, und holen wieder Flüssigkeit aus dem »Machine Room«. Benutzen Sie aber dieses Mal den Knopf, der dieselbe Farbe wie die Lampe hat. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis das System wieder funktioniert.

Übrigens: Alle Geräte, für die man eine Karte braucht, werden durch den Befehl »Slide Card through Slot« aktiviert.

8. Fahren Sie mit dem »Shuttle Car« zur Lawanda Platform.

9. Trinken Sie die Medizin. Schlafen Sie nur, wenn Sie vorher den Spielstand gespeichert haben.

10. Schicken Sie den Roboter nach Norden, und lassen ihn das »Board« holen.

11. Nehmen Sie eine Karte nach der anderen aus dem Panel. Diejenige, die nicht unter Strom steht, muß ausgewechselt werden.

12. In der »Lab Uniform« ist die Teleport-Karte, mit der man sich von »Booth 3« zu »Booth 2« teleportieren kann. Holen Sie sich die Zange und den Widerstand.

13. Reparieren Sie den defekten Widerstand. Dann gehen Sie in den Computerraum und warten auf Floyd!

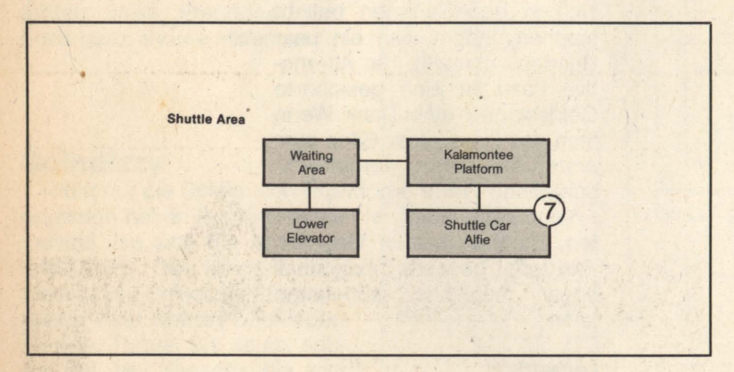
14. Schauen Sie durch das Fenster, und befolgen Sie Floyds Anweisungen.

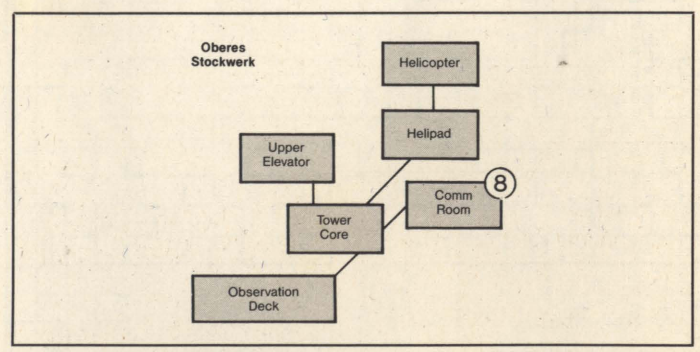
15. Sie brauchen unbedingt den Laser, die »fresh Battery«, die »Mini Card« und etwas Nahrung. Die gute Batterie muß im Laser sein! Teleportieren Sie sich in der Mini-Booth zur kaputten Station (Computer Output!).

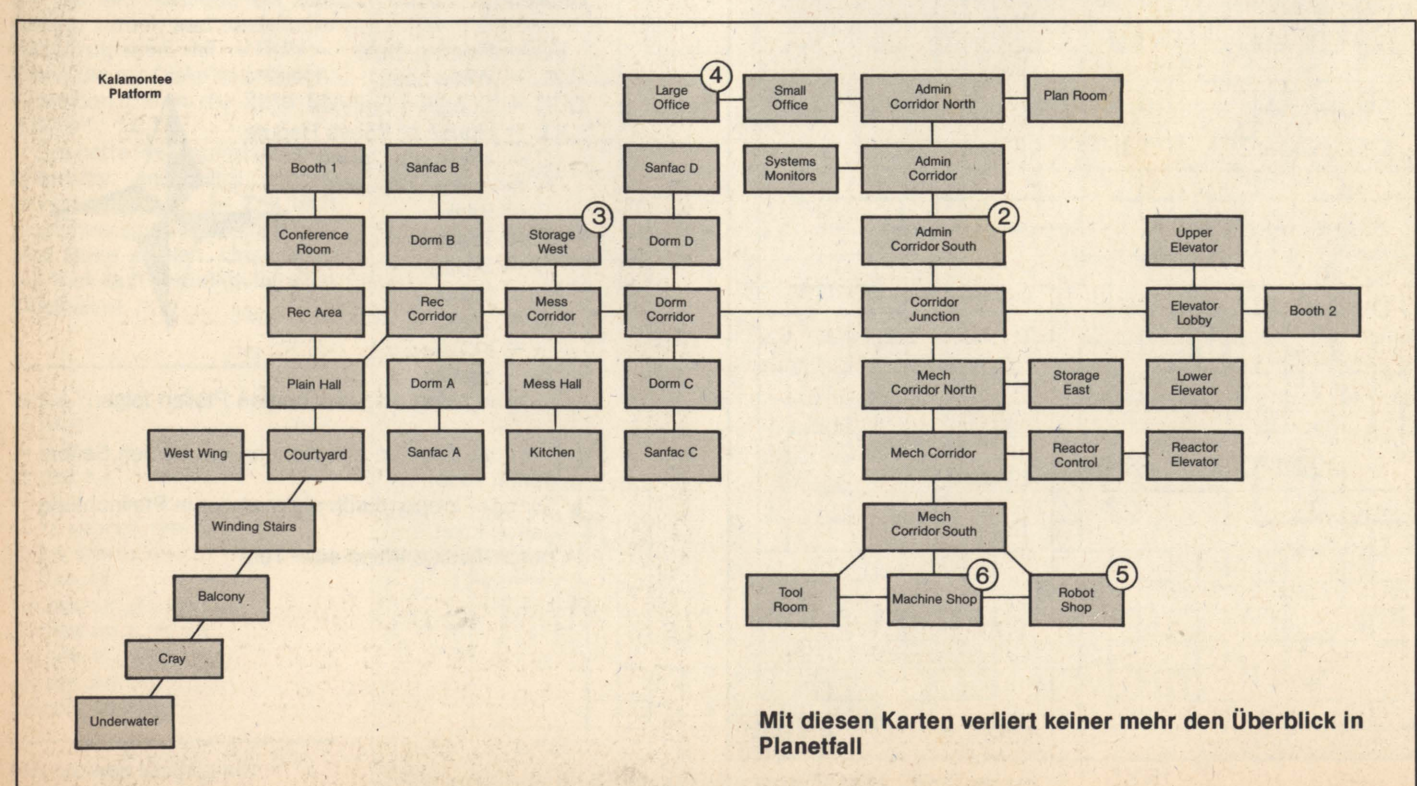
16. Stellen Sie den Laser auf »1« und schießen auf den Dreck, der im »Relay« klemmt. Keine Angst, irgendwann treffen Sie ihn. Wenn es geklappt hat, stellen Sie den Laser auf »6«.

17. Schießen Sie so lange auf das Microbe, bis der Laser heiß wird. Werfen Sie ihn dann auf das Monster.

18. Ziehen Sie die Gasmaske an, fluten dann das Labor mit Gas und gehen hindurch. Speichern Sie aber erst den Spielstand, da ein falscher Befehl den Tod bedeuten kann. Denken Sie daran, daß Sie die Türen aufmachen müssen.







Mit diesen Karten verliert keiner mehr den Überblick in Planetfall

Lawanda Platform

Infirmary (9)
Repair Room (10)
Planetary Defense (11)
Course Control (13)
System Corridor West
System Corridor
System Corridor East
Physical Plant
Lawanda Station
Escalator
Fork
Library
Library Lobby
Booth 3
Radiation Lock West
Radiation Lock East
Radiation Lab
Sanfac F
Project Corridor West
Project Corridor
Project Corridor East
Main Lab
Projection Office
Computer Room (15)
Lab Storage (12)
Bio Lock West
Bio Lock East (14)
Bio Lab
Bio Office (18)
Auxiliary Booth
Miniturisation Booth

Im Computer

Strip Near Relay (16)
Middle of Strip (17)
Station
Strip Near Station

Karte zu Planetfall



Überlebenshilfen für »The Bard's Tale«

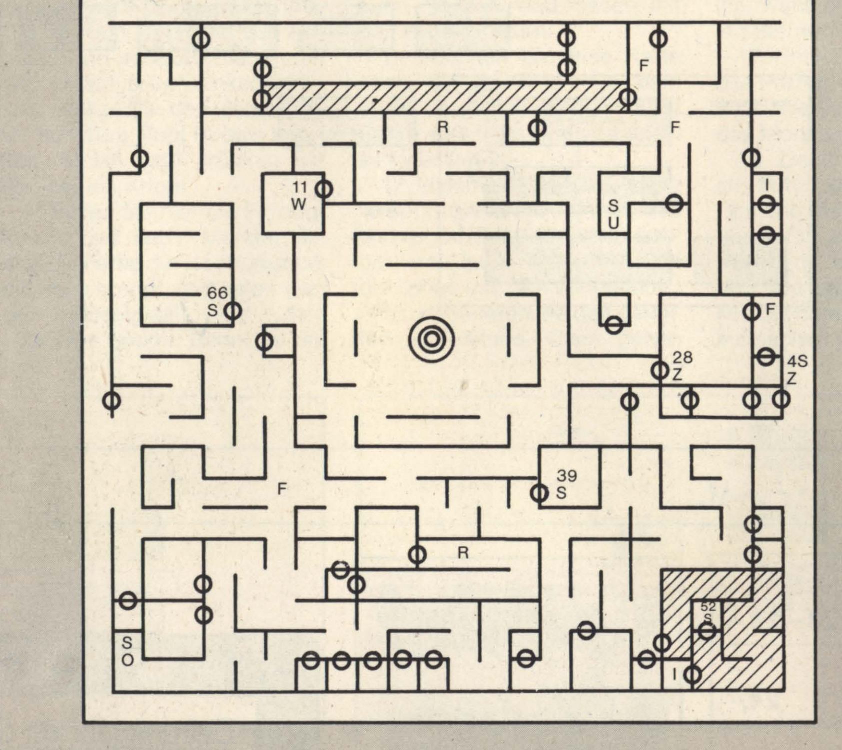
Das Rollenspiel »The Bard's Tale« aus dem Renommierladen Electronic Arts gehört zu den fesselndsten und komplexesten Programmen, die uns je untergekommen sind. Vor allem der Anfang des Spiels ist recht frustrierend. Damit es nicht gar so viel Heulen und Zähneklappern gibt, konnten wir den Dungeon Master aus unseren Redaktions-Katakomben locken und zur Mitarbeit bei »Hallo Freaks« bewegen.

In drei Ausgaben von Happy-Computer plauderte er wichtige Hinweise und Strategien aus, damit das Überleben in Skara Brae nicht allzu schwierig wird. Da »The Bard's Tale« mittlerweile mit einem deutschen Handbuch veröffentlicht wurde, wollen wir in diesem Sonderheft die Gelegenheit nutzen, alle Tips unseres Dungeon Masters gesammelt abzudrucken.

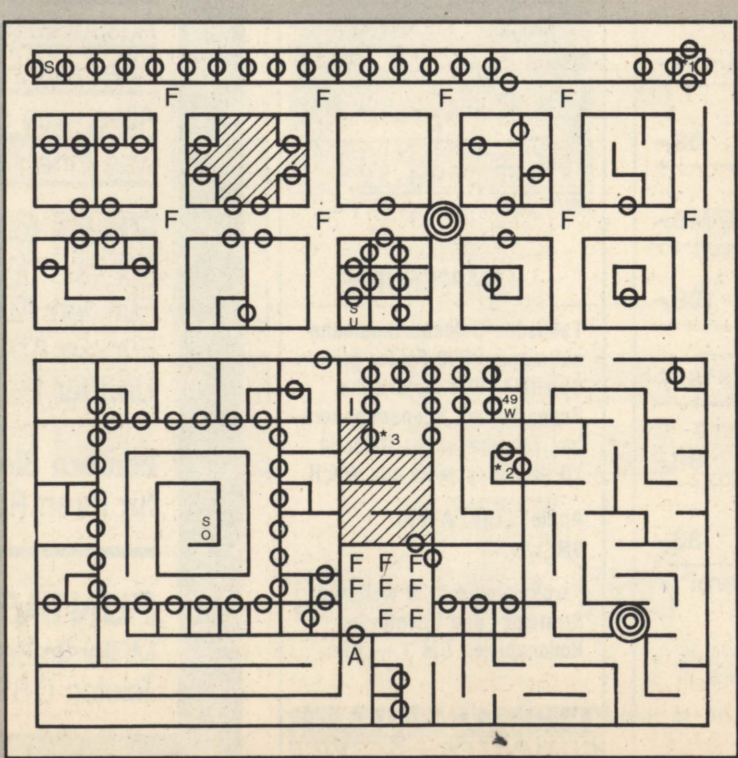
Doch genug der Vorrede.

LEGENDE

- AZ/Z = Anzahl der Zombies
- AZ/WR = Anzahl der Wraiths
- *1 = Diesen Raum nicht betreten, da es kein Zurück mehr gibt.
- *2 = In diesem Raum begegnet man dem Haustier des Hohen Priesters, dem Drachen Sphynx.
- *3 = Nach einer Begegnung mit Bashar Kavilo, dem Hohenpriester, muß man mit einem Master Sorcerer kämpfen.
- = Wand
- = Türe, durch die man nur von einer Seite hindurchgelangt
- = Türe
- = Wirbelwind
- S/O = Stufen nach oben
- S/U = Stufen nach unten
- I = Inschrift
- R = Rauch in den Augen
- = Dunkelheit
- A = Anti-Magie-Zone
- F = Falle
- S = Soul Sucker
- AZ/S = Anzahl der Skeletons
- AZ/G = Anzahl der Ghouls



Der erste Dungeon bei »The Bard's Tale«



So sieht es im zweiten Teil aus

Wir übergeben jetzt an den Herrscher der Redaktions-Katakomben, wo das Sägen der Drucker schaurig aus der ferne hallt. Meine Damen und Herren, hier ist der Dungeon Master!

Welcher Charakter darf's denn sein?

»Seid gegrüßt, liebe Magier und Kämpfer! Zunächst wollen wir uns mit der Wahl der Charakter-Klassen beschäftigen. Es ist nicht nur die erste Entscheidung bei The Bard's Tale, sondern auch die wichtigste. Von der richtigen Wahl dieser Klassen wird der gesamte spätere Spielverlauf wesentlich beeinflußt.

Ein Barde sollte auf keinen Fall in der Party fehlen. In der Anleitung wimmelt es nicht umsonst von Andeutungen, daß Barden eine besondere Bedeutung haben. Im Laufe des Spiels wird man mit Situationen konfrontiert, die nur ein Barde meistern kann. Außerdem sind die magischen Talente des Barden nicht zu verachten. Mit einem Instrument ausgerüstet, hat er einige nützliche Zauber-Lieder auf der Lippe. Der fünfte Song ist übrigens besonders zu empfehlen, da er den AC jedes Charakters senkt. Außerdem kann man in den Dungeons ein Instrument finden, das es nirgendwo zu kaufen gibt. Es kann nur vom Barden benutzt werden und eignet sich vorzüglich, um ganze gegnerische Monstergruppen wegzupusten.

Kommen wir gleich zu den Vollblut-Magiern: Je ein Conjurer und ein Magician müssen unbedingt dabei sein. Diese Beherrscher der magischen Künste lernen im Spielverlauf immer mehr Zaubersprüche dazu und können bekanntlich später umgeschult werden: Aus Conjurers und Magicians können Sorcerer und später sogar mächtige Wizards werden.

Um die vielen Rangeleien mit Monstern heil zu überstehen, braucht Eure Party mindestens zwei starke Kämpfer. Gerade bei Kämpfern hat man eine reiche Auswahl an Charakter-Klassen, von denen sich zwei besonders lohnen. Monks sind recht billige Kämpfer, weil sie kaum Waffen benötigen. Auf späteren Levels lernt man diese Burschen besonders schätzen. Ihr AC erreicht relativ schnell den niedrigsten Wert »LO«, wodurch ein Monk so gut wie unverwundbar wird. Außerdem schlagen Monks auf höheren Levels besonders wüst zu und werden Euren Gegnern ganz schön das Fürchten lehren.

Als zweiter Kämpfer empfiehlt sich ein Paladin. Diese Recken haben das Talent, daß sie mit den meisten Waffen und Rüstungen umgehen können. Auch hier gilt das Motto »Eile mit Weile«, denn erst auf späteren Levels werdet Ihr diese Fähigkeit so richtig zu schätzen wissen. In den Dungeons liegen die tollsten Waffen, die oft nur von einem Paladin benutzt werden können.

Zwei Kämpfer plus zwei Magier und ein Barde macht fünf. Ein sechster Platz ist in unserer Party noch offen. In der Regel empfiehlt sich ein Dieb (Rogue), der einen passablen Kämpfer abgibt, aber auch sehr geschickt beim Öffnen von Schatzkisten ist. Diese Kisten findet man nur in den Dungeons und sie sind oft mit Fallen bestückt. Jeder Conjurer beherrscht aber sofort den »TRZP«-Spruch (»Trap Zap«), der jede Falle eliminiert. Der Dieb ist also überflüssig, doch der Einsatz von »Trap Zap« kostet allerdings jedesmal zwei Spellpoints.

Mutige Abenteurer verzichten gleich auf den Dieb und nehmen einen dritten Magier mit in ihre Party auf. Zusammengefaßt sieht die Happy-Party dann so aus: In der ersten Reihe kämpfen ein Paladin, ein Monk und ein Barde und in der zweiten Reihe stehen je ein oder zwei Conjurers oder Magicians.

Der 1. Level kennt 1000 Tode

Am 1. Level sind wohl schon viele Abenteurer gescheitert. Es ist nicht einfach, die 2000 Experience Points zu schaffen, die ein Charakter braucht, um in den 2. Level aufzusteigen. Wenn das erst mal geschafft ist, wird alles gleich viel einfacher. Mit Erreichen des 2. Levels erhalten die Charaktere mehr Hitpoints und halten so im Kampf mehr aus.

Vor allem, wenn ein Kämpfer einen hohen Dexterity-Wert hat, empfiehlt sich folgende Methode: Südlich vom Startpunkt, der Adventurer's Guild, befindet sich die Statue eines Samurais. Wenn die Party auf sie trifft, hat man zwei Möglichkeiten: Die Flucht ergreifen oder die Statue angreifen. Keine Bange vor dem Samurai! Greift ihn ruhig an. Mit etwas Glück kann man den Samurai besiegen, ohne daß einer der Charaktere dabei das Zeitliche segnen muß. Ist dies doch



der Fall, hilft nur das Ausschalten des Computers und ein erneuter Versuch. Eine Wiederbelebung im Tempel dürfte man sich kaum leisten können. Klappt der Angriff, erhält jeder Charakter über 100 Experience Points! Jetzt schnell die Verletzten heilen, zurück in die Adventurer's Guild gehen und das Spiel mit »Leave Game« speichern. Man muß zwar das Programm nun wieder mühsam neu laden, doch die Mühe lohnt sich.

Wenn man das Samurai-Manöver oft genug wiederholt, haben die Charaktere die erforderlichen 2000 Experience Points. Nun können Sie sich vor der Review Board in der Trumpet Street um einen Level befördern lassen. Wer die Stadt Skara Brae schon ein wenig erforscht hat, dem sind bestimmt einige Stellen aufgefallen, zu denen man keinen Zutritt hat. Es gibt einige Schlösser, die man nur mit bestimmten Gegenständen betreten darf. Diese Dinge findet man in den sagenhaften Dungeons von Skara Brae, den unterirdischen Labyrinthen. Zu diesem Thema später mehr.

Der Samurai ist nicht die einzige Statue in der Stadt. Man kann davon ausgehen, daß die Statuen nicht zum puren Vergnügen herumstehen. Vielmehr bewachen Sie etwas; meistens den Zugang zu einem Dungeon.

Die Stadt Skara Brae ist eigentlich nur die Spitze des Eisbergs. So richtig rund geht es erst in den Dungeons! Jedes Dungeon sollte unbedingt kartografiert werden. Dazu besorgt man sich am besten einen A4-Block mit kariertem Papier (zur Not kann man auch ein Mathe-Schulheft zweckentfremden). Nach jedem Schritt in einem Dungeon betritt man ein neues Feld. Jedes Feld sollte einzeln verzeichnet werden. Wände werden als Striche eingetragen, und Türen kann mit zwei kleinen Querstrichen kennzeichnen. Außerdem sollte man alle Zonen besonders markieren, in denen sich etwas Ungewöhnliches tut.

Das erste Dungeon bei The Bard's Tale muß man selber entdecken. Im Spiel und in der Anleitung werden viele Hinweise gegeben, wo man den Eingang findet. Wer's immer noch nicht weiß, dem kann geholfen werden: Wenn man sich von der Adventurer's Guild aus südlich hält, die Statue besiegt und weiter nach Süden geht, kommt man an einer Taverne vorbei. Wenn man hier ein Glas Wein bestellt, meint der Wirt »Geh' in den Keller und such dir selber ein Faß aus«. Und besagter Weinkeller entpuppt sich prompt als erstes Dungeon!

Vom Weinkeller aus geht es dann noch mal ein paar Stockwerke in die Tiefe, in die Sewers (Abwasserkanäle). Man sollte sich erst dann eine Etage tiefer wagen, wenn man den Weinkeller schon ganz erforscht hat.

Sofern sich ein ausreichend starker Sorcerer in der Party befindet, sollte man in den Dungeons dauernd mit dem sehr nützlichen »SOSI«-Spruch arbeiten. Man wird so rechtzeitig über alle möglichen ungewöhnlichen Dinge gewarnt, auf die sich die Party zubewegt.

Verrückte Götter

Tief unten in den Sewers trifft man auf eine sprechende Wand, die den Namen des Mad God verrät. Mit diesem Wissen kann man den Tempel des Mad God betreten, der sich als Eingang zum zweiten Dungeon entpuppt. In die schwierigsten Dungeons kommt man später nur hinein, wenn man bestimmte Gegenstände aus anderen Labyrinthen bei sich trägt. Es ist also sehr ratsam, die Dungeons der Reihe nach gründlich zu erforschen.

Soweit die Ausführungen des Dungeon Masters, der sich damit für die nächsten paar Jahrhunderte in seine Gruft zurückzog. Zum Abschluß unseres »Bard's Tale«-Specials darf ich das Werk eines Nachwuchs-Dungeon Masters präsentieren. Ulrich Gonner aus Lauda gehört zu den vielen Lesern, die die ersten Dungeons kartografiert haben. Von ihm stammen unter anderem die Karten der ersten beiden Dungeons (die anderen sind genauso gut, aber wir wollen doch nicht zu viel verraten). Sie zeigen, wie man beim Zeichnen der Karten vorgehen kann. Dank seiner Übersetzung und seiner Anmerkungen sollte die Orientierung im düsteren Weinkeller und des darunterliegenden Gewölbes nicht mehr schwerfallen. Aber wie der Dungeon Master schon sagt: Danach geht es richtig los. Also ran an den Zeichenblock und viel Spaß beim Erforschen!

Ultima IV

Da wir uns gerade im Genre der Fantasy- und Rollenspiele befinden, mache ich mit einigen Hilfestellungen zu »Ultima IV« weiter. Frank Schummertz aus Wuppertal hat es nach einem Monat intensiven Spielens schon sehr weit gebracht. Damit Euch der Spaß an Ultima IV nicht verloren geht, hat er seine Hinweise auf ganz bestimmte Punkte beschränkt, damit Ihr gezielt nachlesen könnt.

Ziel des Spiels

In der Anleitung ist keine feste Aufgabe genannt. Das Ziel des Spiels ist es aber, die geheimnisvolle »Chamber of Codex« zu finden. Sie enthält das »book of ultimate wisdom«. Die Kammer findet man im achten Level der sogenannten Abyss. Diese Höhle liegt auf einer Insel im Südosten des Landes. Um die Abyss betreten zu können, muß man erst in den acht Tugenden des Avatar erleuchtet sein. Außerdem benötigt man unbedingt folgende drei Gegenstände: »Book of Truth«, »Candle of Love« und »Bell of Curage«.

Avatar

Es gibt acht Tugenden, und Sie müssen folgendes tun, um in ihnen »erleuchtet« zu werden:

Compasion: (Mitleid)

Man sollte den Bettlern soviel Gold wie möglich geben. Die »Rune of Compassion« ist in der Stadt Britain, und zwar in dem »Inn« am Ende des langen Gangs. Das Mantra ist MU.

Honesty: (Ehrlichkeit)

Ehrliche Leute stehlen und rauben nicht! Die »Rune of Honesty« befindet sich in der Stadt Moonglow. Sie ist in einer Kiste oberhalb des kleinen Sees am Ortseingang versteckt. Das Mantra lautet AHM.

Honor: (Würde)

Flucht vor dem Feind ist würdelos. Die entsprechende Rune ist in Trinsic in der linken oberen, von Giftfeldern umgebenen Ecke. Ihr Mantra heißt SUMM.

Humility: (Menschlichkeit)

Um hier erfolgreich zu sein, muß man so wenig menschliche Feinde (Rogues, Piraten) wie möglich töten. Die »Rune of Humility« liegt im Dorf Paws und hat das Mantra LUM.

Justice: (Gerechtigkeit)

Um die Rune zu erhalten, geht man in die Stadt Yew und spricht mit dem Richter. Auf die Frage, ob man schon einmal getötet hat, antwortet man mit »ja«, und wird daraufhin ins Gefängnis gesteckt. Dort findet man dann die »Rune of Justice«, die das Mantra BEH hat.

Sacrifice: (Opferbereitschaft)

Blutspenden lohnt sich auch in dieser Welt. Die »Rune of Sacrifice« ist im Feuer des Schmieds in Minoc versteckt. Das Mantra ist CAH.

Sprituality: (Glaube)

Der Gang zum »Seer« in der Stadt Britania lohnt sich! Die dazugehörende Rune findet man in der Schatzkammer von Lord British (Achtung! Geheimgang). Das Mantra ist OM.

Valor: (Tapferkeit)

Das braucht wohl nicht erklärt zu werden. Die Rune findet man in Jhelom, und zwar auf der Umfassungsmauer im rechten Turm. Ihr Mantra heißt RA.

Die tugendhaften Taten, der Besitz der Rune und das Wissen um das Mantra sind aber nur die Voraussetzungen zur Erleuchtung in einer Tugend. Der letzte Schritt ist das Finden des Schreins der entsprechenden Tugend, in dem man dann meditieren muß. Die Rune ist dazu da, um den Schrein betreten zu dürfen. Anderenfalls wird man wieder hinauskomplementiert. Das Mantra ist eine Art Codewort, denn nachdem man eine bis maximal drei Runden vor dem Schrein meditiert hat, muß man das Mantra nennen. Weiß man es aber nicht, kann man sich nicht genug auf die Meditation konzentrieren und hat auch keinen Erfolg.

Ein Besuch beim Seher Hawkwind im Schloß von Lord British gibt dem Spieler Aufschluß über seine Fortschritte auf dem Pfad der Tugend. Außerdem sollte man auf das Feld zwischen »Food« und »Gold« achten. Dort setzt sich ein »Ankh« zusammen, wenn man alle acht Tugenden erreicht hat und endlich ein Avatar ist.

Steine

Es gibt acht farbige Steine, die jeweils eine Tugend repräsentieren. Sechs von ihnen liegen in Höhlensystemen ähnlich der Abyss:

Blue Stone: Honesty (liegt in der Höhle Deceit)

Green Stone: Justice (befindet sich in der Höhle Wrong)

Red Stone: Valor (ist in der Höhle Destard versteckt)

Purple Stone: Honor (zu finden in der Höhle Shame)

Yellow Stone: Compassion (ist in der Höhle Despise untergebracht)

Orange Stone: Sacrifice (liegt in der Höhle Covetous)

Black Stone: Humility (dieser Stein liegt im »Moongate« bei der Stadt Moonglow, wenn man es bei Vollmond betritt)

White Stone: Spirituality (diesen Stein erreicht man nur durch den Ballon)

Die Steine werden in den Räumen benötigt, die die achten Etagen von verschiedenen Höhlen verbinden. Es gibt drei dieser Altarräume, die »Love«, »Truth« und »Courage« geweiht sind.

Jede der acht Tugenden des Avatar setzt sich aus diesen drei Grundeigenschaften zusammen:

Compassion = Love
Honesty = Truth
Honor = Truth + Courage
Humility = ist unabhängig
Justice = Love + Thruth
Sacrifice = Love + Courage
Spirituality = Love + Courage + Truth
Valor = Courage

Im Altarraum von »Love« benutzt man dann alle farbigen Steine, deren Tugend in »Love« enthalten sind: White, Green, Yellow, Orange.

Bei den anderen Grundeigenschaften geht man entsprechend vor. Wenn man in den drei Altarräumen alles richtig gemacht hat, hat man am Ende die drei Teile eines Schlüssels, den man in der Abyss dringend braucht. Es ist übrigens gleichgültig, in welcher Reihenfolge die Altäre besucht werden.

Die Abyss

Um in die Abyss zu gelangen, muß man sich erst durch eine Horde von Piratenschiffen kämpfen, die die Insel im Südosten des Landes bewachen. Sie versperren die Bucht, die zum einzigen Eingang der Höhle führt. Nachdem man sich gegen die Wächter behauptet und den Weg durch das Tal zurückgelegt hat, kommt man zu einem Feuerkreuz, in dessen Mitte der noch unsichtbare Eingang liegt. Nachdem man aber die Klingel, das Buch und die Kerze benutzt hat, kann man die Abyss betreten. Im Höhlensystem gibt es keine Leitern, wie sie in den anderen Höhlen benutzt werden. Dafür stehen dort Altäre, die wiederum durch die Steine zu benutzen sind. Man wird aufgefordert, die Kombination von Love, Truth und Courage einzugeben. Erst dann erscheint die Leiter. Zum Schluß benötigt man den dreiteiligen Schlüssel, das »Word of Passage« und etwas Fantasie.

Kleine Tips

- Fragen Sie die Herrscher der Provinzen nach »Word«.
- Strudel töten nicht, sondern weisen den Weg nach »Cove«.
- Piratenschiffe lassen sich entern.
- Den Ballon findet man durch den richtigen Zauberspruch in der Höhle Hylothe.
- Der Ballon läßt sich durch »Wind-Spells« steuern.
- Pferde gibts im Dorf Paw. Sie laufen in Städten allein gelassen aber weg.
- In Höhlen führen Leitern von derselben Ebene aus manchmal in verschiedene Etagen.
- Lord British gibt wieder gute Tips.
- In Dörfern findet man durch »Join« Freunde und Weggefährten.
- Ein Sextant aus einem Guildshop hilft die genaue Position zu bestimmen.

Jan Haase aus Frankfurt hat eine Liste der Ziele der acht »Moongates« zusammengestellt. Das Ziel hängt von der herrschenden Mondphase ab. Durch die Moongates kann man sich bekanntlich schnell und sicher durch das Land bewegen, wenn der Mond richtig steht.

Stadt	1.Mondphase	2.Mondphase	3.Mondphase
Moonglow	Moonglow	Britain	Jhelom
Britain	Yew	Minoc	Trinsic
Jhelom	Skara Brae	Maginica	Moonglow
Yew	Britain	Jhelom	Yew
Minoc	Shrine of Spritual	Trinsic	Skara Brae
Trinsic	Maginica	Moonglow	Britain
Skara Brae	Jhelom	Yew	Minoc
Maginica	Trinsic	Skara Brae	Maginica

So reist man mit den Moongates richtig!



Chimera

Ein fleißiger Schreiber und Zeichner ist auch Erich Gersdorf aus Pfarrkirchen. Er hat eine Karte zu Chimera angefertigt und seine Ratschläge zusammengefaßt.

Mit dem »Spanner« können Sie alle »Electric Fences« vernichten, aber das dürften Sie wohl schon wissen. Nun gilt es, den nächsten »Warhead« in einem »Blue Room« zu stationieren. Um an den Schlüssel zu kommen, müssen Sie die zwei Toaster mit Brot füllen. Mit diesem öffnen Sie alle »Padlocks«, denn erst dann dürfen Sie ohne Bedenken alle »Boxes« aus dem Weg räumen. Nun gilt es, den zweiten Warhead zu stationieren.

Nun noch ein paar allgemeine Hinweise:

1. Trödeln Sie nicht in den Räumen, in denen ein Radiator steht.
2. Nehmen Sie alle »Watermugs« mit, sonst geht Ihnen das Wasser aus.
3. Stellen Sie sich beim Stationieren nie genau vor das Brot!
4. Beseitigen Sie in der Pyramide die »reverse flowing hourglases«
5. In der Karte sind die wichtigen blauen Räume nicht extra eingezeichnet, um die Aufgabe für Sie nicht zu einfach zu machen. Wenn Sie aber den ersten gefunden haben, ist es nicht schwer, den anderen auf die Spur zu kommen, da sie alle im Aufbau identisch sind.

Soweit Erich. Auch Frank Brocks aus Northeim hat sich näher mit Chimera beschäftigt. Er rät, den Feuerknopf beim Toaster nicht zu lange zu drücken, da sich das Brot sonst verbraucht. Wenn man vorsichtig ist, kann man mit einem einzigen Stück Brot also zwei wichtige Toaster öffnen. Mit den Ratschlägen der beiden dürftet Ihr jetzt keine Probleme mehr haben.

Legende

S = Start
B = Bred
W = Water
* = Warhead
C = Computer
Sp = Spanner
T = Toaster
K = Key
H = Hourglass
P = Padlock
▣ = Box
Y = Torch
▲ = Pyramid
~ = Electric Fence

Karte von Chimera

Dragonworld

Ein Fan von »Dragonworld« ist Markus Kübler aus Gronau (Danke für den netten Cosinus!). Es ist schon ein Weilchen her, daß er es gelöst hat, aber sicher haben noch viele Interesse an seinen Ratschlägen.

Tips:

- Für dieses Adventure braucht man nicht viel Phantasie. Es kommt vielmehr auf das logische Denken an. Unüberlegtes Handeln kann ungeahnte Folgen haben.
- Man darf keine Zeit vergeuden, da sonst der Drache in höchster Gefahr ist. Er hat nur noch wenige Tage zu leben, denn der böse Duke of Darkness will ihn bekanntlich durch ein Ritual töten lassen.

Die wichtigsten Personen:

Amsel: Er ist ein junger und gutaussehender Abenteurer. Er hat aber viele Nachteile, wie zum Beispiel seine kleine Gestalt. Amsel ist die eigentliche Hauptperson in Dragonworld.

Hawkwind: Dieser ist ein simbalaischer König. Er ist Amsels bester Freund und Begleiter, der viele wertvolle Tips für Amsel bereithält. Man findet ihn an der simbalaischen Küste, bei seinem Schloß.

Ephrion: Er ist ein alter Monarch und Betreuer von Hawkwind. Auch er kann Amsel einige wichtige Mitteilungen machen. Er befindet sich im Baumpalast von Hawkwind.

Alchemist: Dieser alte, bärtige Zauberer wirkt sehr verängstigt. Er besitzt den Ring und das »Mooncrystal«.

Soothsayer oder Rayan Woman: Die Weissagerin auf dem Basar gibt viele Hinweise.

Alyn the Prince: Alyn ist ein junger Prinz, der von Verbrechern gefangen gehalten wird. Er ist ein alter Freund von Hawkwind, der im Adventure eine wichtige Rolle spielt. Er schmachtet anfangs im Kerker.

Tormalion: Er ist ein alter König, der noch Dankbarkeit zu schätzen weiß. Tormalion ist Alyns Vater und beantwortet wichtige Fragen, wenn man ihm seinen Sohn zurückbringt. Er wohnt standesgemäß im großen Palast.

Duke of Darkness: Der Duke ist ein hinterhältiger und verrückter Mann. Seine Schlauheit hat ihn um den Verstand gebracht. In seinem »Dragon-

Beach
Street of Balomar
Island
Simbala Beach
Forest
Palace of Simbala
Windship
Throne-Room
Balcony
Horses
Staircase
Windship
Forest
Road
Sümpfe Monster etc.
Overgrown Trail
Overgrown Road
Sumpf etc.
Road
Well traded Road
Tanium Mines
Woman
Kuln
Cavern
Skeleton
Entrance Mines
Tanium Pods
River
Ancient Road
Atrium
Villa
Road
Gate
1

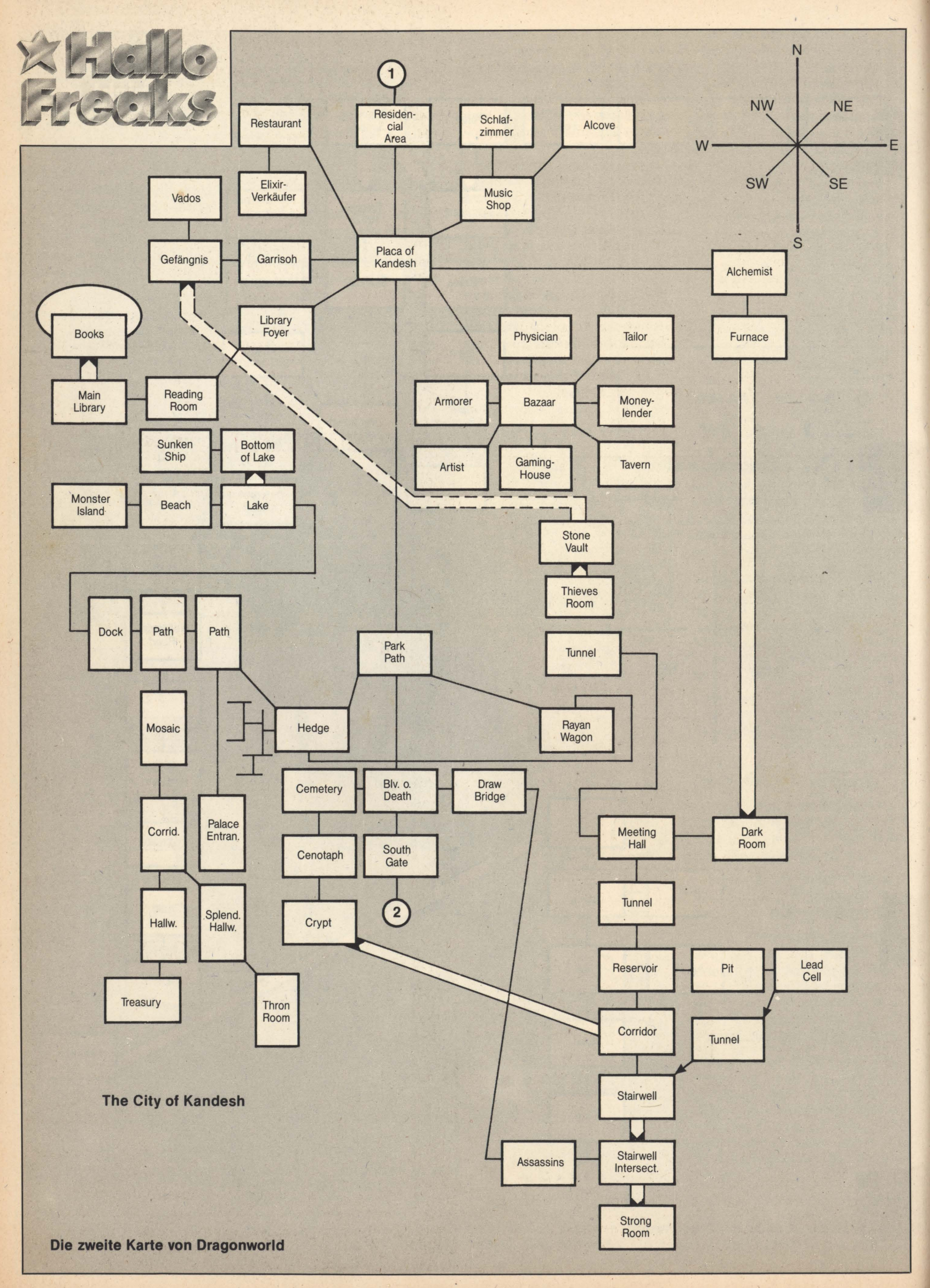
Legende

One Way Road
unten - oben
1 zur nächsten Karte

N
NW
NE
W
E
SW
SE
S

Way to Kandesh

Das ist der Anfang von Dragonworld.
Auf den nächsten Seiten folgen die restlichen zwei Karten.



The City of Kandesh

Die zweite Karte von Dragonworld

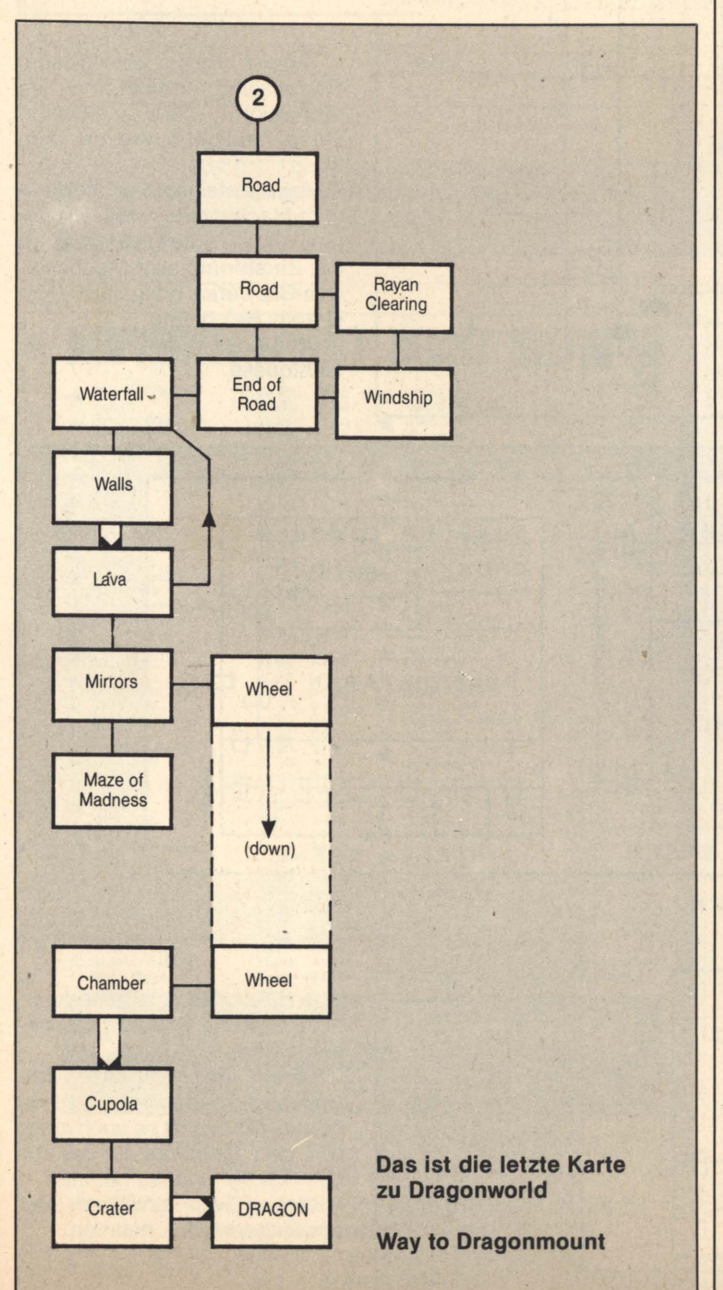
mount« hat er gefährliche Hindernisse eingebaut, die oft tötlich wirken.

In »Dragonworld« gibt es noch viele andere Menschen, die aber nur eine untergeordnete Rolle spielen.

Lösungshinweise:

- Hängen Sie auf dem Schiff das gelöste Segel wieder an den Mast, um die Reise fortzusetzen.
- Man sollte das Schiff nicht in die »Dragonsea« lenken.
- Auf der Insel findet man den »Dragonbane«.
- Bitten Sie Ephrion um Hilfe.
- Das »Windship« ist schneller als die Pferde.
- Wenn der »Coldrake« das Schiff angreift, kann man das Dragonbane benutzen.
- In der Mine sollte man den »Kuln« das Feuer zeigen und danach schnell weiter in die Höhle vorstoßen.
- In der Mine liegt ein Schlüssel, der ein Buch öffnet.
- Fragen Sie am »Atrium« Hawkwind.
- Hawkwind ist größer als Amsel, was beim Türklopfer auch notwendig ist.
- Suchen Sie auf dem Basar nach wichtigen Hinweisen.
- Alyn sollte man durch das Starsword befreien.

Das waren seine Ratschläge. Die endgültige Lösung ist damit aber noch nicht verraten. Die Karten zu Dragonworld stammen von R.D. Binggeli aus Meisterschwanden in der Schweiz.



Das ist die letzte Karte zu Dragonworld

Way to Dragonmount





Mercenary

Neben Elite ist Mercenary ein Dauerbrenner, zu dem uns massenhaft Tips, Fragen und Karten erreichen. Auch Markus Schrüfer aus Eichenau hat einige sehr gute Ratschläge und eine genaue Karte. Das sind seine Hilfen:

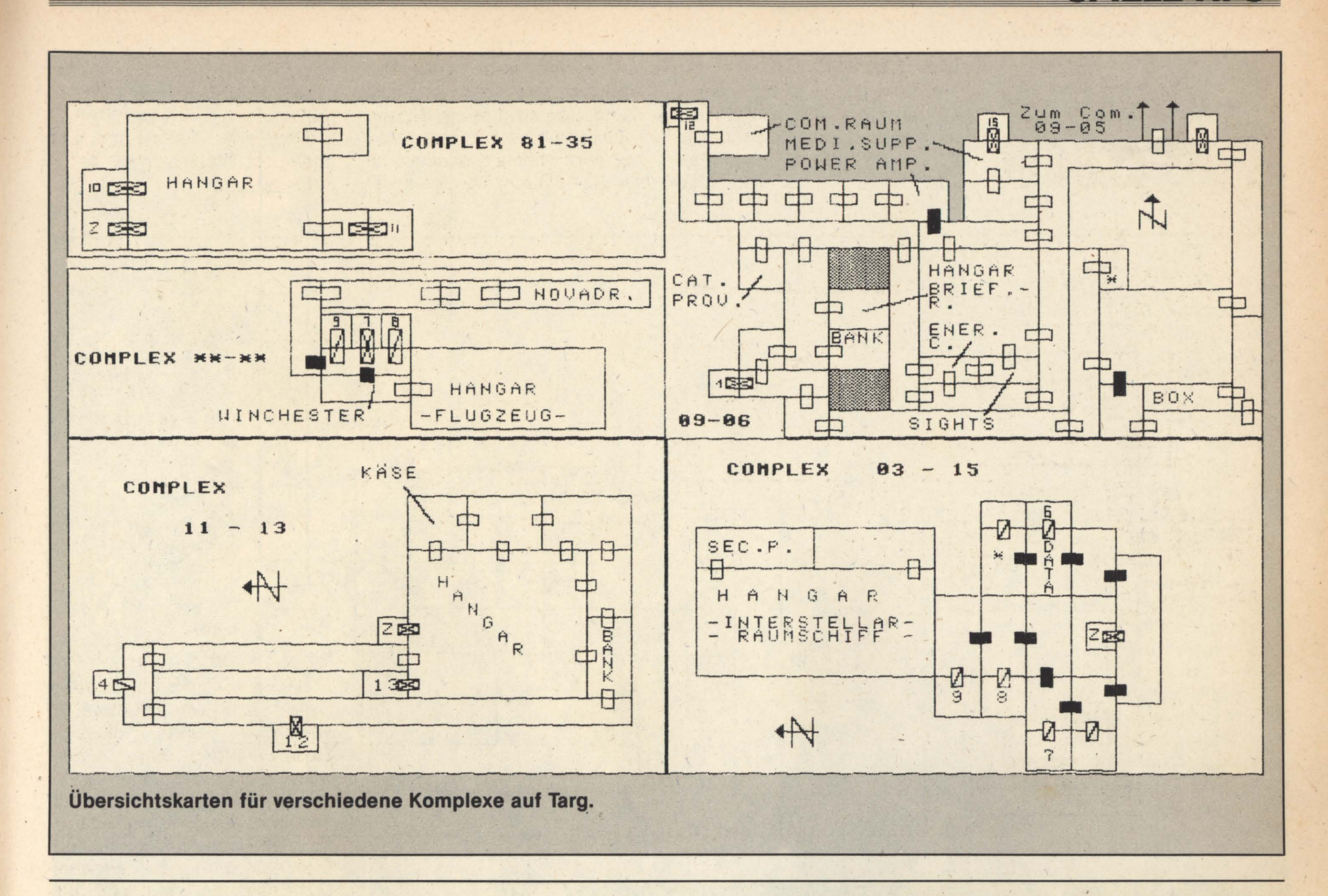
- Cheese: Den Käse kann man nicht nur nehmen, sondern damit auch fliegen. Die Geschwindigkeit reicht, um zum »Colony Craft« in 65000 Fuß Höhe zu kommen.
- Novadrive: Nur mit ihm kann man das »Intergalactic Craft« fliegen.

ZEICHEN - LEGENDE

- Zwei-Wege Transporter
- Ein -Weg Transporter
- Normale Tür
- Verschlossene Tür
- Dunkle Räume (Lichtquelle: PHOTON EMITTER)
- * Schlüssel

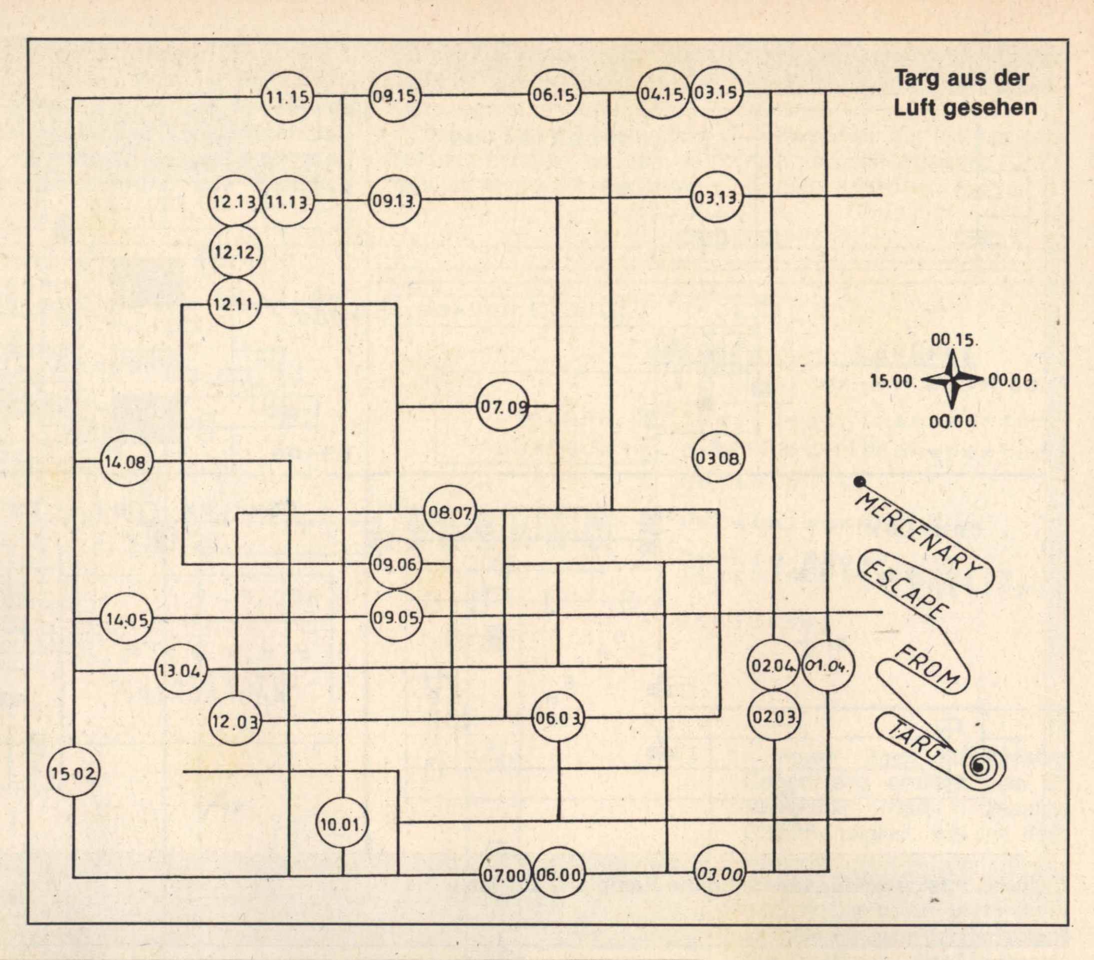
- Power Amp: Mit diesem Gegenstand erreicht man im »Dominion Dart« dieselbe Geschwindigkeit, wie mit dem Käse.
- Metall Detector: Damit lassen sich Mechanoiden- und Playar-Gebäude auseinanderhalten. Die Zerstörung aller Mechanoiden-Bauwerke bringt 500.000 Credits Belohnung.
- Photon Emitter: Dient als Lichtquelle.
- Anti-Time-Bomb: Damit kann man zerstörte Gebäude wieder aufrichten.
- Spiders Web: Wer es besitzt, kann alle verschlossenen Türen öffnen. Mit ihm ist es auch möglich, den Totenkopf auf der Tür des Colony Craft zu nehmen.
- Kitchen Sink: Damit kann man alle Gegenstände nehmen.

Fortsetzung auf Seite 90



Übersichtskarten für verschiedene Komplexe auf Targ.





Targ aus der Luft gesehen

Fluchtmöglichkeiten von Targ:

1. Man kann für 999.999 Credits ein Raumschiff im »Communication Room« mieten. Also muß man durch Handel genug Geld verdienen.

2. Zum Hangar gehen, wenn man den »Photon Emitter« besitzt und alle Schlüssel oder die Spinnwebe mit sich führt. Durch die linke der zwei Transportertüren gehen. Dies so lange versuchen, bis man Loc 03-15 erreicht hat. Zum »Intergalactic Craft« gehen und fliehen (aber den »Novadrive« nicht vergessen).

Soweit Markus. Die Übersichtskarte von Targ stammt von Walter Prechtl aus Lauf. Sie zeigt, wo sich interessante Gebäude befinden, und erleichtert Euch die Orientierung.

Milton Hotel
Acme WHouse
Star Hotel
Palace Casino
Joe's Bar
Palm Club
Ocean WHouse
City Hall
Park Hotel
Miami Hotel
Murk Club
Flag Hotel
Gonzo Club
UCL WHouse
Vines Bar
Royal Casino
India WHouse
Shark Club
Sierra Hotel
Surfer Bar
Dixie Bar
State Hotel
Pops Club
Grand Casino
Island Bar
Lamp Bar
Eagle Hotel
Hospital
Sam's Bar
Rico WHouse
Fat's Bar
MIAMI VICE

Atlantis

Das Adventure »Atlantis« macht vielen zu schaffen. Ralf Baukloh aus Bad Iburg weiß den Weg bis zur Stadt.

Die endlosen Strömungen sind gar nicht so gefährlich, wie sie anfangs scheinen. Man gibt einfach den Befehl »tauche auf« ein, und man beginnt unbeschadet wieder am Ausgangspunkt auf dem Meeresboden. Dieser Tip gilt für alle »endlosen« Strömungen im ganzen Spiel.

Der Weg nach Atlantis ist sehr trickreich, und muß sich durch viele Gaben erkauft werden. Man tötet zunächst die Moräne und füttert mit ihr die fleischfressenden Pflanzen. Daraufhin holt man sich die Muschel. Nun wählt man den Weg zurück zum Ausgangspunkt, und es geht weiter zum Tintenfisch. Dem gibt man die Muschel zu essen. Dann gibt er den Durchgang frei und man erreicht im Süden die Mauer von Atlantis.

Miami Vice

Auch Dominik Gehrig aus München hat sich die Mühe gemacht, und eine Karte zu Miami Vice gezeichnet. Danke, Dominik! Vielleicht hast Du oder andere auch noch ein paar Tips zum Spiel?

Simulationen

Höhe: 3000 Fuß, Wetter: bewölkt mit Seitenwind. Eine Boeing 737 mit 120 Passagieren befindet sich gerade im Landeanflug auf Los Angels, als plötzlich ein Schwarm Vögel auf das Flugzeug zufliegt und sich einige in den Motoren verfangen. Die Triebwerke drei und vier geraten sofort in Brand und die Boeing fällt, durch eine Explosion erschüttert, ins Trudeln. Der Boden kommt immer näher, die Augen des Piloten weiten sich und der Einsatz des Querruders nutzt auch nichts mehr, denn die Katastrophe ist unausweichlich. In einer gigantischen Explosion sterben 120 Passagiere und 10 Mann Besatzung. Doch keine Zeitung berichtet darüber, nirgendwo trauert ein Mensch um die Opfer. Nur in einer kleinen Vorstadt drückt ein Junge eine Taste, um es ein weiteres Mal zu versuchen.

Dieses kleine Drama spielt sich so oder ähnlich tagtäglich in Computern ab. Mal sind es Flugzeuge, mal Formel-1-Renner, ein anderes Mal Königreiche, die ein Laie regiert, der gefahrlos durch Probieren einen Lösungsweg finden kann. Die Rede ist von Simulationen, die als Planspiele auf der »Was wäre, wenn ...«-Frage basieren. So wie der »Möchte-gern«-Pilot in der ersten Szene nach und nach herausfindet, wie er am besten auf die eingetretene Gefahrensituation reagiert, so muß sich jeder Spieler einer Simulation auf immer neue Sachverhalte einstellen. Es ist seine Aufgabe, die Spielregeln und Gesetzmäßigkeiten zu finden, und dann richtig zu handeln. Darin liegt der Reiz einer Simulation, denn kein Spiel ist wie das vorherige.

Es gibt verschiedene Arten von Simulationen. Die ersten für Heimcomputer waren Polit-Simulationen, in denen der Spieler ein Volk regiert, und sich um dessen Ernährung und Entwicklung kümmern muß. Je glücklicher das Volk ist, desto länger lebt der König. Wirtschafts-Simulationen sind ähnlich, nur geht es dem Spieler dabei um seinen eigenen Gewinn. Das Ziel heißt möglichst großen Wohlstand zu erreichen und die Konkurrenten zu überflügeln.

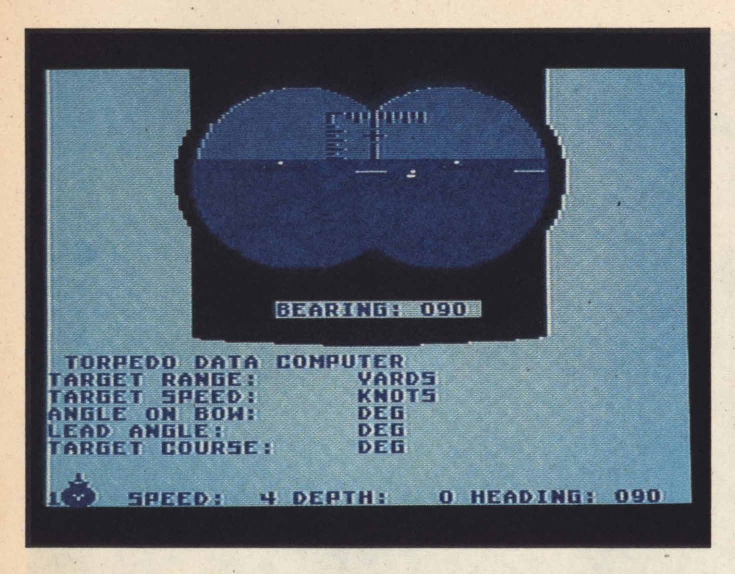
Seitdem die Heimcomputer genügend Speicherkapazität haben, treten Geräte-Simulationen immer mehr in den Mittelpunkt des Interesses. Sie legen den Schwerpunkt auf die physikalische Darstellung eines Gerätes mit seinen Reaktionen, eines Flugzeugs oder Autos zum Beispiel. Diese Simulationen kennzeichnet der wesentlich größere Anteil an Action , im Gegensatz zu den reinen Planspielen.

Die verschiedenen Typen kommen nicht von ungefähr, denn sie richten sich nach ihren »Vorbildern« in den Großrechenanlagen der Wirtschaft, die die Vorteile der Simulation schon lange erkannt hat. Die fantastisch realistischen Bilder aus den Fahr- und Flugsimulatoren sind häufig gezeigte Beispiele. Bei den neuesten Varianten handelt es sich um Crashversuche und Materialtests, die nur noch im Computer stattfinden. Aufgrund der Daten über ein bestimmtes Werkstück, eine Fahrzeugkarosserie oder eine Tragfläche errechnet der Computer ihre Leistungsfähigkeit. Wenn man Schwachpunkte entdeckt, verändert man Details, bis das Produkt die gewünschten Merkmale aufweist.

Wirtschafts-Simulationen haben ebenfalls ihren festen Platz, denn Sie erlauben die Konsequenzen bestimmter Entscheidungen frühzeitig abzuschätzen. Hierbei macht man es sich zunutze, daß der Computer wesentlich mehr Kriterien und Variablen berücksichtigen kann als jeder Mensch.

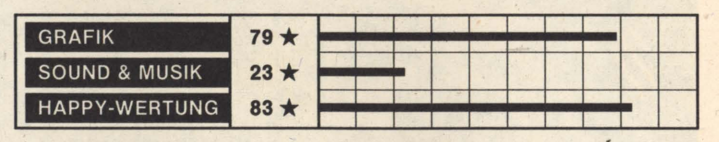
Bei aller Euphorie über die Vorteile von Simulationen, darf man aber nicht vergessen, daß das Ergebnis nur so gut sein kann, wie das Programm. Fehler in den Berechnungen führen zwangsläufig zu falschen oder gar verhängnisvollen Fehlentscheidungen.

(gn)





Silent Service



Atari ST (C64, Schneider, Spectrum, Atari XL/XE, Apple II, MS-DOS)
39 Mark (Kassette), 59 – 79 Mark (Diskette)

Feuchte Zeiten für U-Boot-Fahrer: Diese kriegerische Simulation führt Sie in gefährliche Gewässer.

Während des 2. Weltkriegs lieferten sich die amerikanische und die japanische Marine im Pazifischen Ozean erbarmungslose Schlachten. Diese traurige historische Epoche inspirierte den Amerikaner Sid Meier zu der U-Boot-Simulation »Silent Service«.

Sie befinden sich in der Rolle eines amerikanischen U-Boot-Kapitäns, der möglichst viele japanische Schiffe versenken soll. Zu Beginn wählt man aus einem Hauptmenü einen von drei Punkten: »Torpedo/Gun Practice« ist zum Üben gedacht. Hier tuckern einige gegnerische Schiffe recht gemütlich an Ihnen vorbei und warten förmlich nur darauf, von einem Ihrer Torpedos erwischt zu werden. Hinter »Convoy Actions« verbergen sich sieben bestimmte Gefechte, die bei unterschiedlichen Tages- und Nachtzeiten stattfinden. Sie unterscheiden sich natürlich auch in der Schwierigkeit voneinander. »War Patrols« ist eine erhebliche Steigerung von »Convoy Action«. Hier muß man erst die gegnerische Flotte in mühsamen Manövern aufstöbern, bevor man sie unter Beschuß nehmen kann. Bei den »War Patrol«-Missionen muß man schon sehr auf Draht sein, um nicht vorzeitig das Zeitliche zu segnen.

Abschließend kann man sieben Parameter ein- und ausschalten. Je mehr aktiv sind, desto realistischer (und schwieriger) ist die Simulation. Außerdem gibt es noch einen allgemeinen Schwierigkeitsgrad (eins bis vier).

Während des Spiels können Sie zwischen diversen U-Boot-Abteilungen hin und her schalten. Am wichtigsten sind die zoombare Seekarte und das Periskop. Außerdem gibt es eine Übersichtsgrafik, auf der alle Schäden angezeigt werden.

Silent Service strotzt nur so vor Funktionen. Die Tastatur ist fast vollständig mit Kommandos belegt. Die ST-Version (Bild rechts, C64-Version Bild links) zeigt sich besonders benutzerfreundlich, weil jede Funktion bequem angeklickt werden kann. Man kann sogar den Handlungsablauf der Simulation vorübergehend beschleunigen, um weniger spannende Phasen flott zu überbrücken.

Spielerisch wurde keine Feinheit ausgelassen. Sie können sogar einmal pro Mission die Tanks ausblasen, um an die Wasseroberfläche zu kommen. Das ist spätestens dann bitter nötig, wenn das U-Boot von einer Wasserbombe getroffen wurde und auf den Meeresgrund zu sinken droht.

(hl)



Unsere Meinung

Vor Silent Service kan ich nur respektvoll die Kapitänsmütze ziehen. Die Grafik ist für eine derart komplexe Simulation außerordentlich gut. Tag, Nacht und Dämmerung werden ebenso berücksichtigt wie die geografische Lage – manchmal sieht man sogar die Küste im Hintergrund.

Dazu kommen die geschickt eingesetzten Soundeffekte, die bei der Atari ST-Version sogar besser gelungen sind als beim C64. Da hört man die Wellen plätschern, die Torpedos zischen, und man bekommt eine richtige Gänsehaut, wenn Triebwerkgeräusche verraten, daß ein feindlicher Zerstörer über dem U-Boot kreist.

Simulationen sind ja oft furchtbar schwierig und nahezu unspielbar. Silent Service hingegen ist recht unkompliziert, was nicht auf Kosten der Komplexität geht. Das Handbuch sollte man allerdings schon einmal durchgelesen haben, bevor man sich in feindliche Gewässer wagt.

Eine kleine Warnung noch an alle, die sich die Kassetten-Version zulegen wollen: Uns lagen zu Redaktionsschluß nur die Disketten für C64 und Atari ST vor. Da öfters nachgeladen wird, könnte der Spielfluß bei einer Kassetten-Version gravierend leiden. Wichtiger Tip: Vor dem Kauf den Händler fragen, welche Abstriche man machen muß.

(hl)



Unsere Meinung

Redakteur auf Tauchstation! Bringt die Frachter in Sicherheit! Laßt die Rettungsboote zu Wasser! Käpt'n Boris kommt!

Tja, diese Sätze fallen leider nicht allzu oft, denn ich bin kein großer Fan dieser U-Boot-Simulation. Das liegt vor allem am militärischen Hintergrund des Ganzen. Mit »Acrojet« und »Solo Flight II« hat Microprose nämlich bewiesen, daß auch zivile Simulationen sehr erfolgreich werden können.

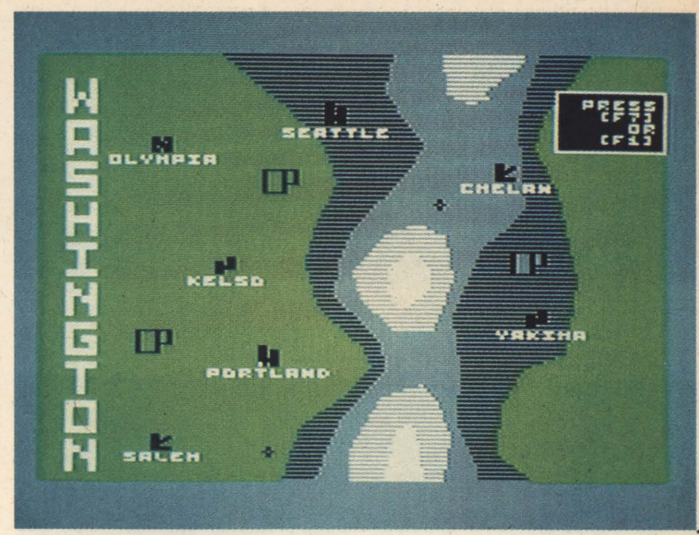
Der Spielwitz hält sich meiner Ansicht nach stark in Grenzen, wenn man auf der Jagd nach japanischen Kriegsschiffen im zweiten Weltkrieg ist. Da ist es um so trauriger, daß die Simulation recht realitätsgetreu zu sein scheint.

Außerdem finde ich die Grafik von Silent Service nicht überragend. Ich kenne sowohl die Atari ST wie auch die C64-Version und beide nutzen den Computer nicht aus.

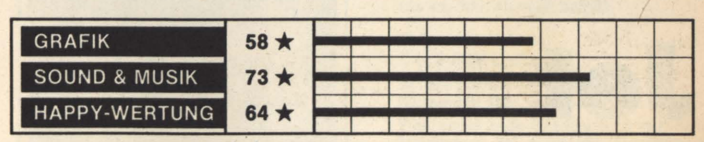
Alles in allem, ein Spiel, das mich nicht vom Hocker reißt. Wen es nicht stört, auf Japaner-Jagd zu gehen, und sich nur an den spielerischen Elementen von Silent Service zu orientiert, der bekommt eine lupenreine U-Boot-Simulation. Wie wäre es denn mal mit einer Zivilisten-Version, bei der man auf Entdeckungs-Tauchfahrt geht oder Taucher aus einer verschütteten Unterwasser-Station retten muß?

(bs)





Solo Flight II



»Solo Flight« gehört schon zu den Klassikern unter den Flugsimulatoren. Doch was gut ist, kann immer noch besser werden.

C64 (Atari XL/XE)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Sind Sie Simulatoren leid, die man erst nach langem Studium des Handbuchs bedienen kann? Nervt Sie das Wühlen in einer viel zu dicken Anleitung? Dann sollten Sie »Solo Flight II« versuchen, denn diese Simulation besitzt einen »eingebauten Lehrer«, der Ihnen Anweisungen und Tips gibt. Zusammen mit der recht knapp gehaltenen Anleitung wird der Benutzer zur sicheren Beherrschung des Flugzeugs geführt, denn der Tutor reagiert flexibel auf alle Fehler seines Schützlings. Die Sprachausgabe für die Anweisungen zählt zu den besten, die es momentan auf dem C 64 gibt. Selbst vor »Kennedy Approach« und »Impossible Mission« muß sie sich nicht verstecken.

Am Anfang jeder Fliegerkarriere steht das Training, das der erwähnte sprechende Lehrer leitet. Um Sie nicht mit der komplizierten Technik eines modernen Jets zu verwirren, fliegen Sie im Simulator eine einmotorige Maschine. Sie können Ihre Flugkünste vor sechs verschiedenen Landschaften beweisen, die unterschiedliche Anforderungen an den Piloten stellen.

Wenn Sie diese Grundübungen so sicher wie das kleine Einmaleins beherrschen, dürfen Sie sich an den Flugwettbewerb wagen. Jeder Teilnehmer steht vor der Aufgabe, sein Flugzeug in einer Notfallsituation sicher zur Erde zurückzubringen. Wer das mit Bravour schafft und am weichsten aufsetzt, hat gewonnen. Eine letzte Prüfung für die Fliegerbegabung ist der Nachtflug, dann kommt der große Augenblick der Bewährung. Sie lassen die Hobbyfliegerei links liegen und sitzen ab sofort hinter dem Steuer eines Postflugzeugs.

Sie transportieren Post zwischen verschiedenen Städten und es bleibt Ihnen überlassen, wieviel Postsäcke Sie jeweils mitnehmen. Das bedeutet, daß Sie jedesmal abschätzen müssen, wieviel Ladung Sie Ihrem Vogel zumuten können. Nimmt man zu viel mit, geht irgendwann der Sprit aus, nimmt man zu wenig, hat man schnell den Ruf eines schlechten Fliegers. Nach einer erfolgreichen Landung oder einem Absturz erscheint eine Übersichtskarte, die den Flugweg anzeigt.

Die 3-D-Grafik ist etwas gewöhnungsbedürftig, da man beim Blick aus dem Cockpit auf sein eigenes Flugzeug sieht. Nur beim Blick aus dem Seitenfenster sitzt man direkt im Cockpit. Die Landschaft beschränkt sich auf die Flughäfen und einige Berge am Horizont, die leider nicht erreichbar sind. (gn)



Unsere Meinung

»Solo Flight II« hebt sich als ein wirklich interessantes Programm in einigen Punkten von der Masse ab. Besonders der Tutor mit der erstklassigen Sprachausgabe verdient einen »Software-Oscar« für die interessanteste Idee bei Simulatoren, wenn es diesen Preis gäbe. Bei den Tests blieben viele Kollegen ungläubig vor dem Monitor stehen und wollten nicht glauben, daß hier wirklich nur der C 64 ohne Hardware-Zusatz spricht.

Die Freude über den Tutor ist aber schnell dahin, sobald man über das Lernstadium hinaus ist. Denn nun verlagert sich die Aufmerksamkeit von den Ohren auf die Augen. Und was diese erblicken, reißt niemanden vom Hocker. Die Landschaft macht insgesamt einen sehr kargen Eindruck und geizt mit Objekten, die man spektakulär anfliegen könnte. Die Simulation beschränkt sich im wesentlichen auf Starten und Landen. Nichts gegen Realitätsnähe, aber etwas mehr Variationsmöglichkeiten würden das Programm um einiges unterhaltsamer gestalten.

»Solo Flight II« ist für mich das ideale Einsteigerprogramm. Der erfahrene Freak sollte aber lieber die Finger davon lassen, denn er findet grafisch nichts Neues, was auch die gute Sprachsynthese auf Dauer nicht kompensieren kann. (gn)

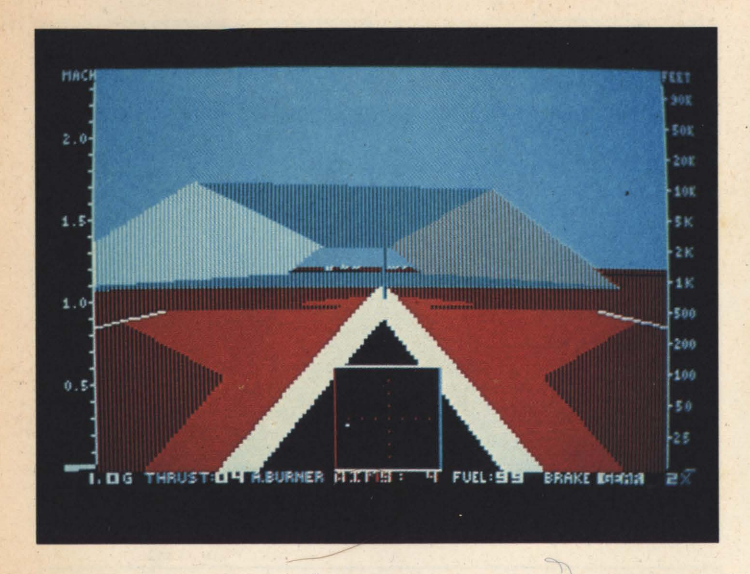


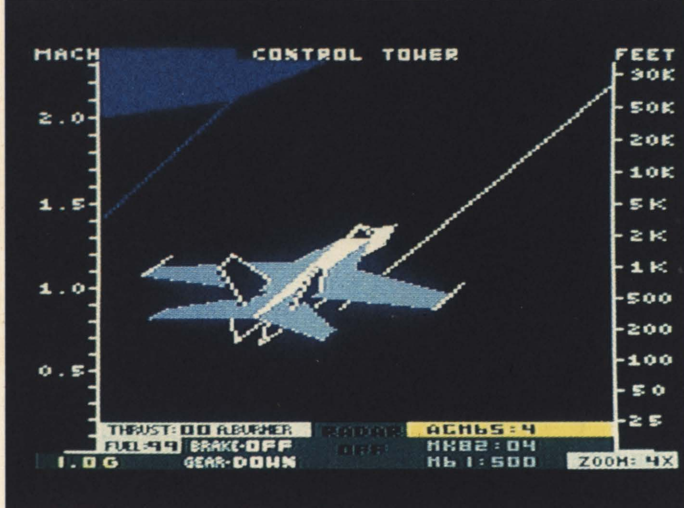
Unsere Meinung

Käpt'n Heini, der angehende König der Lüfte, befindet sich auf einem Übungsflug. Wird er den Anforderungen von »Solo Flight II« entsprechen? »Du bist zu weit rechts« meint der Fluglehrer. »Fahr das Fahrwerk aus« folgt kurz darauf ein weiterer Kommentar. Käpt'n Heini hält sich dran und fabriziert eine butterweiche Landung. Als Belohnung erscheint eine aufmunternde Nachricht auf dem Bildschirm, die besagt, daß ich nun für einen richtigen Flug bereit sei.

Lange Rede, kurzer Sinn: Der gespenstische Fluglehrer ist wirklich vorzüglich gelungen. Leider kommen seine Anweisungen nur in Englisch, während die Anleitung komplett ins Deutsche übersetzt wurde. Diese tatkräftige Hilfe fördert bei Solo Flight II schnell ein Erfolgserlebnis in Form einer gelungenen Landung (Also genau das Richtige für alle Bruchpiloten, die bei anderen Flugsimulatoren nur allzuschnell unfreiwillig Bodenkontakt aufnehmen).

Ich kann mich Gregors Meinung nur anschließen: Solo Flight II ist toll für Einsteiger und bietet auch anfangs eine Zeit lang gute Unterhaltung. Doch mit der Zeit scheinen die Flugeinsätze alle sehr ähnlich, und die Grafik wirft wirklich nicht um. Man sollte aber nicht vergessen, daß das Programm für eine Flugsimulation recht preisgünstig ausfällt. (hl)





Jet



GRAFIK	58 ★	
SOUND & MUSIK	21 ★	
HAPPY-WERTUNG	68 ★	

C 64 (MS-DOS)
ca. 150 Mark (Diskette)

Mit »Jet« tauschen Sie Ihren Platz auf dem Sofa mit dem Cockpit eines flotten Kampffliegers! Eine Simulation mit viel Action.

Die Flugsimulation »Jet« ist der Nachfolger zu einem der erfolgreichsten Programme, dem »Flight Simulator II«. Besagter Meilenstein in der Computergeschichte belegte fast ein Jahr lang ununterbrochen den ersten Platz der amerikanischen Billboard-Charts. Jet, der neue Simulator von Sublogic, befördert den Mattscheiben-Piloten vom Sportflugzeug des Flight II zu einem supermodernen Donnervogel. Es sind gleich zwei Flieger, zwischen denen man wählen kann: die Düsenjäger F-16 und F-18 der amerikanischen Luftwaffe. Die F-18 wird auf hoher See eingesetzt und ist auf einem Flugzeugträger stationiert. Die F-16 hingegen startet von einem Flughafen aus.

Damit man sich nicht völlig ungeübt in die Schlacht stürzen muß, gibt es ein Demo, in dem der Computer ein paar Runden vorfliegt. Eine eingebaute Flugschule ist der »Free Flight«-Modus, in dem Sie nach Herzenslust trudeln und herumgurken, aber nicht abstürzen können. Er eignet sich besonders, um sich mit der Bedienung vertraut zu machen, denn das etwas dünne Handbuch läßt doch ein paar Fragen offen. Aber selbst ist der Flieger, und improvisieren ist angesagt.

Jet bietet neben den beiden Flugzeugtypen eine Hülle von Varianten: zehn Schwierigkeitsstufen und zwei Kampfmodi. Die beiden Missionen sind ausgesprochen kriegerischer Natur. Bei »Dogfight« tragen Sie als Rambo der Lüfte einen Luftkampf mit Mig-Düsenjägern (Feindbild läßt grüßen) aus. In komplizierten Manövern schwirrt man durch die Luft, dreht Salti und vollführt wahnwitzige Flugmanöver, um gegnerischen Raketen auszuweichen und schießt natürlich selber aus allen Rohren zurück. In der Regel weiß man zwar nach zwei Minuten nicht mehr, wo oben und unten ist (geschweige denn, wo sich der Gegner befindet), aber das soll beim Luftkampf normal sein. Bei »Target Strike« bombardieren Sie Landziele und gegnerische Flugzeugträger und bekommen reichlich Abwehrraketen auf die Tragflächen gehetzt.

Jet besitzt viele neue Extras. Ein besonders hübsches Extra ist der Schleudersitz. Wenn Ihr Jet von einem gegnerischen Geschoß erwischt wird, haben Sie noch einige Sekunden Zeit, um sich mit dem Schleudersitz zu retten. Sie sinken dann am Fallschirm sicher zu Boden und können noch beobachten, wie Ihre Maschine langsam abschmiert.

(gn)



Unsere Meinung

Von einem Nachfolger erwarte ich mir eigentlich Verbesserungen. Bei Jet ist es leider bei neuen Ideen geblieben. Die Instrumentierung ist jetzt für meinen Geschmack übersichtlicher, man hat ein paar neue Gags eingebaut, wie zum Beispiel den Schleudersitz, aber insgesamt hat man den bewährten Flight Simulator II vor sich. Besonders die Geschwindigkeit der Grafik, die schon immer ein Hauptkritikpunkt war, hat sich meines Erachtens nicht verbessert. Die Bilder bauen sich noch immer mit Verzögerung auf. Schade und bedauerlich, daß hier offenbar Sublogic das Maximum erreicht zu haben scheint.

Meine Einstellung zu Jet ist etwas zwiespältig, Einerseits ist mir die Kriegsspielerei am heimischen Monitor zuwider, andererseits ist Jet wesentlich abwechslungsreicher als sein Vorgänger. Vom Wert der Simulation her ist Jet nämlich genauso hervorragend, bietet aber mehr als nur Starts und Landungen. Statt des »1917 Modus« hat man hier gleich auf Action gesetzt und damit keinen schlechten Griff getan, denn Fliegen muß man auch mit dem Kampfjet erst lernen. Dadurch ist Jet kein primitives Ich-knall-dich-ab-du-böser-Feind-Spiel, sondern eine anspruchsvolle Simulation, die für mich zu den klassenbesten gehört.

(gn)



Unsere Meinung

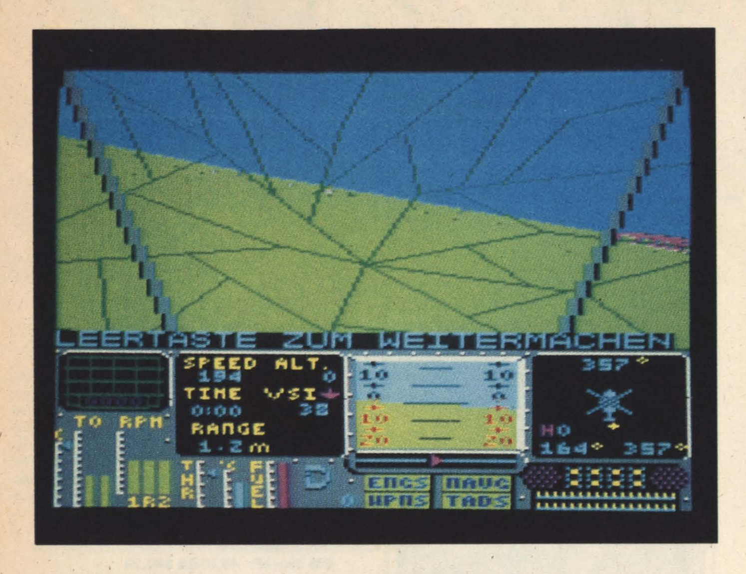
Eines gleich vorweg: Wer sich auf packende Luftkämpfe mit rasend schneller Grafik, möglichst viel Action und relativ wenig Intelligenz einlassen will, der sollte zu Programmen wie »Skyfox« greifen.

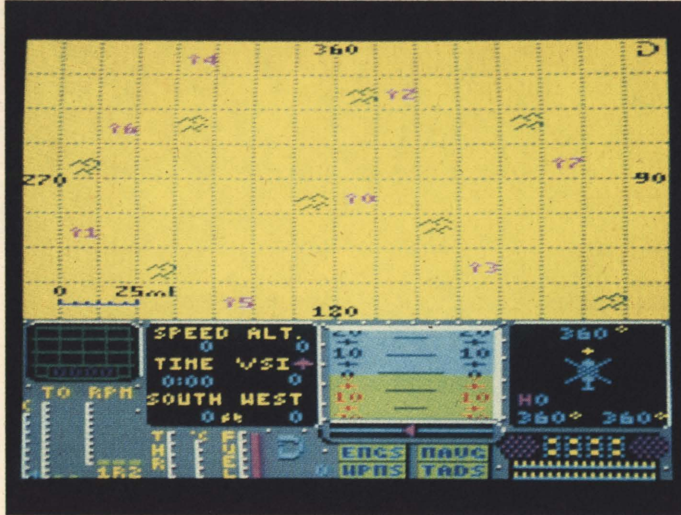
Jet ist in erster Linie eine Simulation. Und da zu einem Kampf-Jet auch irgendwelche Gegner gehören, konnte man beim Programmieren von Jet nicht auf die Kampf-Sequenzen verzichten.

Die zweifache Schallgeschwindigkeit, mit der sich der geflügelte Jäger durch die Lüfte schwingt, schlägt sich aber nicht auf dem Bildschirm nieder. Sind einige Objekte gleichzeitig zu sehen, zeichnen die 3D-Grafik-Routinen nur zwei oder drei Bilder pro Sekunde auf den Schirm. Das ist bei 8-Bit-Computern zwar schon eine ganze Menge, macht Jet aber bei spannendem Luftkampf fast unspielbar: Wenn man glaubt, den Feind im Visier zu haben, ist er eigentlich schon wieder weg, da das angezeigte Bild bereits eine Viertel-Sekunde alt ist. Vielleicht hätte man bei Jet eine etwas flottere Vektor-Grafik programmieren sollen.

Als Simulation erntet Jet einige Pluspunkte, die langsame Grafik und die nicht gerade pazifistische Programmgestaltung setzen meine Wertung aber stark herab.

(bs)





Tomahawk

GRAFIK	79 ★
SOUND & MUSIK	43 ★
HAPPY-WERTUNG	81 ★

Eine Mischung aus Hubschrauber-Simulation und Actionspiel erwartet Sie bei »Tomahawk«. Hier wird der Computer zum Cockpit!

Schneider (Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Nehmen Sie die Fliegerjacke aus dem Schrank, setzen Sie die Brille auf, und schnallen Sie sich auf Ihrem Stuhl fest, denn mit »Tomahawk« geht die Post ab. Sie fliegen einen Kampfhubschrauber auf einem imaginären Kampfschauplatz. Da Sie aber mit den »Blauen« gegen die »Roten« kämpfen, kann man sich fast schon denken, wer gegen wen in die Schlacht zieht.

Sie müssen die eigenen Truppen beim Kampf unterstützen, aber anfangs steht man vor ganz anderen Problemen. Vor die Siegeslorbeeren hat der Programmierer nämlich die Gewöhnung an die Bedienung gesetzt. Man muß aber zum Glück nicht allzuviele Tasten drücken oder eine ellenlange Anleitung lesen und verstehen, denn die Bedienung ist relativ einfach. Die Schwierigkeit beim Hubschrauberfliegen ist, daß man ständig lenken muß, um vorwärts zu fliegen. Anfangs ist man so damit beschäftigt in der Luft zu bleiben, daß keine Zeit mehr für das Studium der restlichen Instrumente bleibt. Hat man sich aber eingeflogen, kann man auch mal einen Blick auf die 3-D-Landschaft riskieren, die die Objekte in Vektor-Grafik darstellt. Der Radar verrät, daß Sie mit Ihrem Hubschrauber gar nicht so allein sind.

Es existieren vier Schwierigkeitsstufen und vier Kampfaufträge, die vom Anfängertraining ohne Feindbeschuß bis zum fortgeschrittenen Gemetzel gehen. Je nach Belieben findet die Schlacht nachts statt, Wolken behindern die Sicht oder tückische Seitenwinde setzen dem Piloten zu.

Wählt man bewölktes Wetter, läßt sich die Wolkenhöhe bestimmen. Anfangs genügen aber schon die feindlichen Geschütze als Hindernis, die einen beim Ausführen seines Auftrags behindern und den Hubschrauber beschädigen. Glücklicherweise gibt es Nachschubbasen, auf denen man Reparaturen ausführen lassen kann. Spätestens beim Landeanflug merkt man, daß das Programm neben dem Fliegen eine zweite Schwierigkeit birgt: die hohe Kunst des Landens.

Neben den Schwierigkeitsstufen hat man noch die Wahl zwischen verschiedenen Kampfmodi. Eine Möglichkeit ist der Luft-Boden-Kampf. Bei einem Angriff gegen ein Bodenziel steht man bei extremem Tiefflug immer kurz vor einem ungewollten Absturz, weil nur ein sehr geringer Abstand zwischen Hubschrauber und Boden besteht. Der Luftkampf ist in dieser Hinsicht ungefährlicher, aber schwieriger. (gn)



Unsere Meinung

Tomahawk ist die beste Simulation, die ich bislang auf dem Schneider gesehen habe. Sie ist schnell, anspruchsvoll und bietet eine hervorragende Grafik. Das Kampffeld geizt zwar teilweise mit Details, aber die Objekte, die man findet, sind von hervorragender grafischer Qualität. Wenn man eine Halle überfliegt, oder nach einer gewagten Kurve einen Panzer kurz vorm Zusammenstoß zerstört, vergißt man, daß es sich nur um eine Simulation handelt. Da kommt wirkliches Fliegergefühl auf. Die Realitätstreue ist bemerkenswert, man braucht schon ein Weilchen, seine Maschine sicher zu fliegen. Tomahawk ist aber nicht so schwer, daß nur ausgewählte Fluggenies damit umgehen könnten.

Es erfreut, daß das Softwarehaus nicht nur eine deutsche Anleitung beigelegt hat, sondern auch deutsche Texte auf dem Bildschirm zeigt. Man hat die Wahl zwischen Deutsch, Englisch und Französisch. Ich halte das für einen sehr lobenswerten Service am Kunden. Weniger unterhaltsam ist die lange Ladezeit bei der Kassettenversion, die mit Lenslock-Kopierschutz geschützt ist. Das Gefummel und Geschiele vor Spielbeginn ist wirklich ärgerlich, was aber den hohen Spielwert dieser Simulation keineswegs schmälert. (gn)

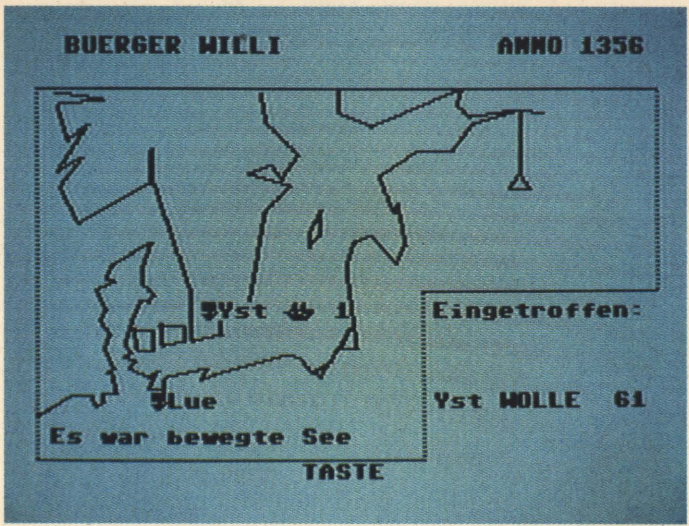


Unsere Meinung

Laßt uns den Zeiger der Uhr um ein paar Jährchen zurückdrehen, als für den Spectrum ein Programm namens »Fighter Pilot« veröffentlicht wurde. Diese kriegerische Flugsimulation war damals eine mittlere Sensation und sorgte dafür, daß ich seinerzeit so manche Stunde am Spectrum zubrachte, um feindlichen Fliegern nachzubrausen.

Tomahawk ist der jüngste Streich desselben Programmierers. Tomahawk hat die gleichen Vorzüge wie Fighter Pilot: Realistisch, relativ unkompliziert und sehr spannend. Wer keinen Horror vor dem kriegerischen Einschlag hat, wird begeistert sein. Für Schneider und Spectrum gibt es kaum ein vergleichbar gutes Programm.

Ich bin zugegebenerweise nicht gerade ein großer Fan von Flugsimulationen, aber dank der herausfordernden Missionen drehe sogar ich gerne eine Runde mit dem Kampfhubschrauber. Alte Fighter-Pilot-Fans werden Tomahawk zu schätzen wissen. Trotz gewisser Ähnlichkeiten bietet die Hubschrauber-Simulation genug Verbesserungen, um einen Wiederholungseffekt zu vermeiden. Als Entschädigung gibt es tatsächlich deutsche Texte auf dem Bildschirm. Da sieht man auch gerne über den einen oder anderen Rechtschreibfehler hinweg. (hl)





Hanse

GRAFIK	28 ★
SOUND & MUSIK	7 ★
HAPPY-WERTUNG	29 ★

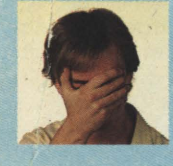
Wollten Sie schon immer mal Bürgermeister werden? Dann versuchen Sie Ihr Glück doch in Lübeck. Dort ist ein Posten frei.

C 64 (Schneider, Atari ST)
39 Mark (Kassette), 59-79 Mark (Diskette)

Hanse ist eine Wirtschaftssimulation, bei der Sie als braver Bürger beginnen und sich das große Ziel gesetzt haben, zum Bürgermeister zu avancieren. Da in Lübeck (im Spiel) nicht der Sachverstand, sondern einzig und allein das Bankkonto den Bürgermeister macht, müssen Sie sich als Geschäftsmann erweisen. Also machen Sie das, was alle anderen Lübecker auch tun: Sie handeln mit Salz, eröffnen Kontore, kaufen Kanonen zum persönlichen Schutz, geben Schiffe in Auftrag und handeln. Im Handel geht es nach alter Kaufmannsmanier nur ums Geldscheffeln.

Um mit einer Stadt ins Geschäft zu kommen braucht man ein Kontor, oder zumindest einen Speicher, Kanonen zum Schutz vor Überfällen und ein neues Schiff, um dorthin zu reisen. Das kostet mindestens 6000 Mark, was bei einem Startkapital von 10000 Mark sehr viel ist. Glücklicherweise besitzen Sie von Anfang an ein Kontor in Ystadt mit Speicher, das die Grundlage für Ihre aufstrebende Firma ist. Darüberhinaus verfügen Sie über ein Schiff, mit dem Sie Waren transportieren.

Jedes Schiff, das Sie zu einem Kontor in einer fernen Stadt schicken, benötigt 100 Sack Salz zum Handeln. Dafür bringt es Güter mit, die in Lübeck selten sind, wie zum Beispiel Pelze, Honig oder Wolle, die Sie in Lübeck verkaufen können. Alles steht und fällt mit dem Wetter und dem Salzpreis. Ist dieser zu hoch, wird jeglicher Handel unattraktiv, doch untätiges Herumsitzen bringt nur Unkosten. Um dem drohenden Schuldturm zu entgehen verkauft man dann alles, was nicht niet- und nagelfest ist wie Speicher, Schiffe und Firmenanteile. Um wenigstens zu etwas Geld zu kommen, gehen Sie deshalb das eine oder andere zwielichte Schmuggelgeschäft ein, was sehr lohnend ist, wenn man Erfolg hat - und sehr blamabel, wenn es danebengeht. Um sein schlechtes Gewissen zu beruhigen und gleichzeitig im Ansehen zu steigen, spendet man dann einen Teil der illegalen Gewinne, und kann sie wahrscheinlich noch von der Steuer absetzen. Eine gewisse Realitätsnähe ist dem Ganzen nicht abzusprechen. Aus dem Leben gegriffen sind auch Katastrophen wie Überfälle auf die Niederlassungen, Arztbesuche und Hochzeiten. Für etwas Abwechslung auf dem weiten Weg sorgen kleine Action-Szenen, bei denen Sie versuchen, Ihren Mitspieler zu überfallen. (gn)



Unsere Meinung

»Hanse« ist ein sehr komplexes Spiel, bei dem viele Faktoren zu beachten sind. Es hat nur einen großen Nachteil: »Hanse« ist schrecklich monoton, um nicht zu sagen langweilig. Es spielt sich so zäh wie ein zwei Monate alter Kaugummi. Sieht man vom wechselnden Wetter ab, besitzt »Hanse« kaum Überraschungsmomente. Im Spiel selbst bestehen wenig Variationsmöglichkeiten, und der Ablauf beschränkt sich immer auf gleichbleibende Handlungen: Waren verkaufen, Salz erwerben, Schiffe reparieren, Schiffe senden, hoffen, daß das Wetter günstig war, und ab und zu ein neues Kontor eröffnen. Der Spieler hat keinen Einfluß auf das Handelsergebnis, sondern ist dem Zufall unterworfen. Am krassesten zeigt das der Handel. Jedes Schiff nimmt nur genau 100 Sack Salz mit; kein Probieren - kein Spekulieren. Überhaupt sind die Menüs sehr einfallslos gestaltet, und der Sound beschränkt sich auf ein trauriges Tröten bei jedem Tastendruck.

Die Action-Szenen sind eine weitere Enttäuschung. Sie zeichnen sich durch miese Grafik und langsame Ausführung aus. Insgesamt rate ich von dieser Simulation ab. »Hanse« spielt sich norddeutsch unterkühlt und ist um Längen schlechter als sein Vorgänger »Kaiser«. (gn)

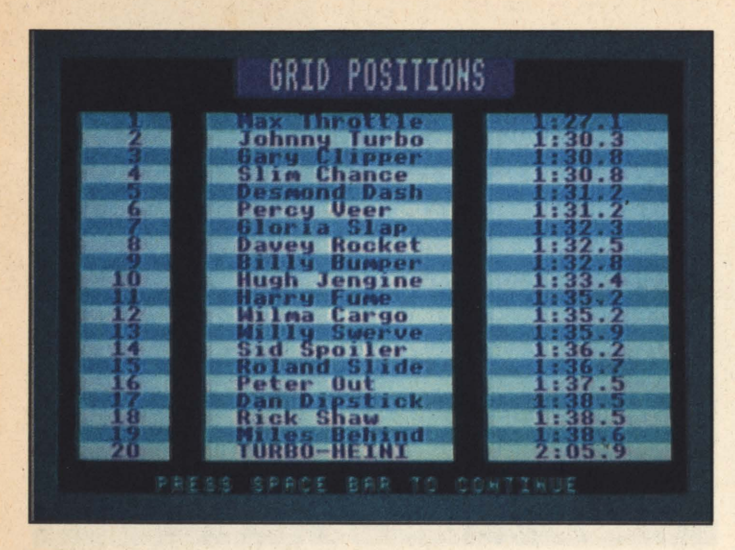


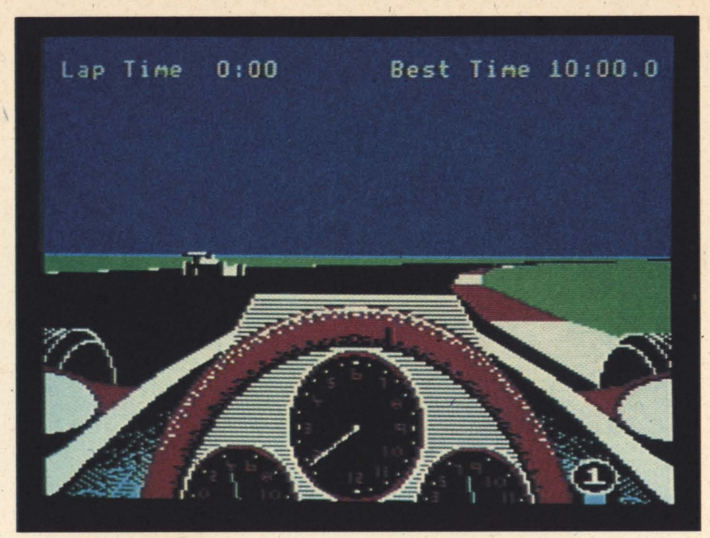
Unsere Meinung

»Hanse« ist ganz offensichtlich als Nachfolger zu »Kaiser« gedacht, einem deutschen Strategiespiel, das vor gut einem Jahr Erfolg hatte und sogar in England veröffentlicht wurde. Ich war offengestanden nie ein allzugroßer »Kaiser«-Fan, aber »Hanse« unterbietet den Vorgänger noch um Längen.

Grafisch ist das Programm fast dilettantisch laienhaft gemacht, was bei diesem Spielgenre allerdings nicht allzu tragisch ist. Doch der »Spielwitz« ist ebenfalls von der traurigen Sorte und schläfert einen regelrecht ein. Das ist die Sorte Programm, die ich allen Lesern mit Schlafstörungen herzlichst empfehlen möchte.

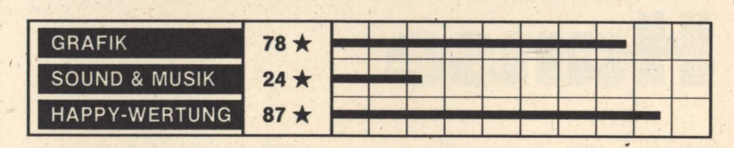
Die Idee und die Hintergrundgeschichte halte ich für gut gelungen und originell, aber der stupide Handlungsablauf verschreckt selbst den hartgesottensten Spiele-Redakteur. Ich halte »Hanse« nicht für ganz so schlimm wie unser unerbittlicher Gregor. Für Fans von geruhsamen Handelsspielen, die auf Abwechslung verzichten können, ist es durchaus interessant. Den Durchschnittsspieler kann man aber nur vor dem Programm warnen und ihm (wieder einmal) den wesentlich besseren Oldie »M.U.L.E.« empfehlen. Vielleicht wird die Atari ST-Version wesentlich verbessert. Leider lag sie uns noch nicht vor. (hl)





Revs

Es muß nicht immer Formel 1 sein, denn mit einem Formel-3-Flitzer fegt man dank Revs genauso rasant durch die Kurven.



C64
49 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette)

Wissen Sie was ein »Revs« ist? Nein? Macht nichts. Erstens gibt es dieses Heft, um Ihre Wissenslücke zu schließen, und zweitens ist es auch ein Ausdruck aus dem Rennfahrer-Jargon. Die Sache ist nämlich folgende: In der Formel 3 fährt man nicht nach dem Tachometer, wie auf den normalen Straßen, sondern achtet nur auf den Drehzahlmesser, den man (Na, fällt der Groschen?) »Revs« nennt (vom englischen Wort revolution=Umdrehung). Dieses Gerät am Amaturenbrett hilft, den Motor optimal auszunutzen und so die größte Geschwindigkeit zu erreichen.

Fast alle Aspekte eines Formel-3-Wagens werden in Revs berücksichtigt. Es beginnt damit, daß man die Spoiler bei seinem Rennwagen individuell einstellen kann. In der Anleitung ist ausführlich erklärt, was man dabei beachten muß, und welche Konsequenzen eine bestimmt Stellung hat. Da das Handbuch in Deutsch gehalten ist, kann das Wörterbuch im Schrank bleiben.

Den Joystick braucht man bei Revs nicht, denn es wird ausschließlich über die Tastatur gesteuert. Wenn Sie einen Drehregler (Paddle) besitzen, können Sie auch diesen einsetzen. Der Wagen verhält sich wie ein richtiges Auto und ist dadurch schwieriger zu beherrschen, als ein müdes Sprite bei herkömmlichen Rennsportspielen.

Um an einem Rennen teilnehmen zu können, muß man zunächst eine Trainingsrunde absolvieren. Man tritt dann gegen 19 Gegner an, die so aussagestarke Namen wie »Miles Behind« tragen. Diese Jungs gehen manchmal etwas ruppig zur Sache und scheuen sich nicht, den unschuldigen Spieler zu schneiden oder auszubremsen. Da man die Konkurrenten vorher im Rückspiegel sieht, ist man nicht wehrlos und kann den Angriff abwehren.

Da es auf die Dauer etwas langweilig werden kann, immer nur gegen die digitalen Gegner anzutreten, darf man auch mit seinen Freunden eine kleine Wettfahrt austragen. Nun ist es aber sehr beschwerlich, mit vier Leuten gleichzeitig eine Tastatur zu benutzen, und ein vierfach gesplitteter Bildschirm entbehrt auch der Übersichtlichkeit. Also fährt man erst nacheinander die Trainingsrunden. Im eigentlichen Rennen, das auch viermal gefahren wird, simuliert der Computer dann den Fahrstil der anderen drei. Die Kommentare eines Überholenden, der gemütlich hinter einem sitzt, kann man sich vorstellen. Der beste Vergleich des fahrerischen Könnens ist die Rundenzeit. Nur wer sich von keinem Gegner aufhalten läßt, darf sich mit Recht als Könner bezeichnen. (gn)



Unsere Meinung

Ich persönlich kenne keine bessere Rennfahrsimulation als Revs. Bislang mußten sich Simulationsfans wie ich immer mit zweit- bis drittklassigen Spielchen abfinden, die selten mehr als das Aussehen der Sprites und der Rennstrecke mit dieser Sportart zu tun hatten. Die Programmierer von Firebird haben sich mit Erfolg überlegt, wie ein Auto zu fahren ist. Herausgekommen ist ein Programm, das das Verhalten eines Autos in seinen wichtigsten Punkten wiedergibt. Ein paar Punkte, die ich bei anderen Programmen vermißt habe: Bei Revs muß man wie beim richtigen Auto in der Kurven gegenlenken, und nicht nur stupide in eine Richtung lenken. Der Rennwagen vibriert, und beginnt in Grenzsituationen ein Eigenleben zu entwickeln. Ich bin von der Qualität dieses Programms beeindruckt, und immer wieder erstaunt, daß es trotz der komplexen Berechnungen so schnell ist. An ihm müssen sich in Zukunft alle Konkurrenten messen lassen.

Das einzige was mich etwas stört, ist die Steuerung über die Tastatur. Wer besitzt schon einen analogen Joystick oder ein Paddle? Mit dem Paddle läßt sich der Formel 3 Flitzer zwar hervorragend lenken, aber für die Allgemeinheit hätte man ein gute Joystickabfrage einbauen sollen. (gn)



Unsere Meinung

Revs hätte beinahe mein Super-Grinsen (Note 1) verdient, denn es ist mit Sicherheit die einzige Autorennen-Simulation, die sich wirklich Simulation nennen darf. Spiele wie »Pitstop II«, »Speed King« oder gar »Formula One Simulator« sind alle nur recht gute Tests für die Geschicklichkeit, mit einer Fahrsimulation haben sie aber wenig gemein.

Die Grafik scheint auf den ersten Blick Programmen wie »Pitstop II« unterlegen zu sein, ist sie doch etwas klobiger und langsamer. Dafür wartet Revs aber mit einer echten 3D-Grafik auf, die auch berücksichtigt, wenn der Wagen schräg steht, schleudert oder bei größeren Boden-Unebenheiten »hüpft«.

Einzigartig ist auch der Wettbewerbsmodus für mehrere Spieler, der schon so manchen Sonntag-Nachmittag wie im Fluge vergehen ließ.

Eigentlich gibt es nur einen Minuspunkt: Revs ist ziemlich schwer zu spielen. Für einen Anfänger ist es sehr frustrierend, stets nach den ersten zwanzig Metern über die Böschung zu rauschen. Hat man aber erst einmal ein wenig Übung, kommt man kaum noch vom Bildschirm los. Wer eine richtige Auto-Simulation für den C64 sucht, dem bleibt eigentlich nur Revs.

(bs)

Brandneue Bücher rund um die ATARI ST

G. Jürgensmeier
WordStar für ATARI ST
April 1986, 435 Seiten

WordStar ist ein umfangreiches und leistungsfähiges Textverarbeitungsprogramm und damit sicherlich zu Recht das meistverkaufte Programm seiner Art. Doch bedeutet dies nicht unbedingt, daß es auch einfach zu bedienen ist. Hier setzt dieses Buch an: Es macht in vorbildlicher Weise mit allen Möglichkeiten von WordStar und MailMerge vertraut und ist damit eine ideale Ergänzung zum Handbuch. Es versammelt alle Informationen für den effektiven Einsatz dieser Programme auf den ATARI-ST-Computern.
Best.-Nr. MT 90208
ISBN 3-89090-208-1
DM 49,–/sFr. 45,10/öS 382,20

In Vorbereitung:
dBASE II für ATARI ST
4. Quartal 1986, ca. 250 Seiten
Best.-Nr. MT 90206
ISBN 3-89090-206-5





P. Rosenbeck
C-Programmierung unter TOS/ATARI ST
März 1986, 376 Seiten

Erst durch das Programmieren in C kann der stolze Besitzer alle Fähigkeiten seines ATARI ST ausnutzen. Für Leser mit elementaren EDV-Vorkenntnissen gibt der Autor in diesem Buch eine gründliche und leicht lesbare Einführung in das Programmieren mit dieser wichtigen und vielseitigen Sprache. An aussagekräftigen und in allen Einzelheiten erklärten Beispielen werden auch die fortgeschrittenen Aspekte der Sprache (Dateiverwaltung, Structures, dynamische Speicherverwaltung, Rekursion) ebenso ausführlich wie die Grundlagen besprochen. Besonderes Gewicht ist auf das Programmieren auf Systemebenen gelegt (Schnittstelle zum Betriebssystem TOS, Benutzung von GEMDOS, BIOS und XBIOS), so daß der Leser in die Lage versetzt wird, auch systemnahe Programme auf seinem ATARI zu erarbeiten.
• Wagen Sie den Schritt zur Profi-Programmierung auf dem ST!
Best.-Nr. MT 90226
ISBN 3-89090-226-X
DM 52,–/sFr. 47,80/öS 405,60













R. Aumiller/D. Luda
ATARI-ST-LOGO
März 1986, 236 Seiten

LOGO vereinigt viele Vorteile anderer Programmiersprachen in sich. Es ist interaktiv, listen- und prozedurorientiert, erweiterbar, einfach zu erlernen und doch komplexen Problemen gewachsen. Dieses Buch ist für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet. Bildschirmfotos, viele ausführliche Beispiele – teilweise mit Übungsaufgaben zur Vertiefung des Gelesenen – tragen zu einer guten Verständlichkeit und einem sicheren Lernerfolg bei. Doch auch der erfahrene Programmierer kommt auf seine Kosten, professionelle Anwendungen und ein Kapitel über künstliche Intelligenz runden das Spektrum ab.
Best.-Nr. MT 90223
ISBN 3-89090-223-5
DM 49,–/sFr. 45,10/öS 382,20

P. Rosenbeck
C-Programmierung unter GEM/ATARI ST
4. Quartal 1986, ca. 300 S.

GEM, die Benutzeroberfläche der ATARI-ST-Computer, gilt als außerordentlich bedienerfreundlich. Sie vereinigt herausragende grafische Darstellung und selbsterklärende, symbolische Benutzerführung. Natürlich verbirgt sich hinter dieser freundlichen Oberfläche eine außerordentlich komplexe interne Struktur.
• Das Buch zeigt, wie man mit der Programmiersprache C die interessantesten Merkmale der GEM-Benutzeroberfläche (Windows, Pull-Down-Menüs, Maus) auch in der eigenen Programmierung verwenden kann.
Best.-Nr. MT 90203
ISBN 3-89090-203-0
DM 58,–/sFr. 53,40/öS 452,40

I. Lüke/P. Lüke
Das Systemhandbuch zum ATARI ST
4. Quartal 1986, ca. 300 S.

Zwei Themen bilden die Schwerpunkte des vorliegenden Buches: Die Struktur der 68000-CPU und der ATARI 520/260 ST. Auf dieser theoretischen Basis stellen die Autoren die Programmierumgebung des ATARI 520/260 ST anhand vieler Beispielprogramme dar. Besondere Aufmerksamkeit wird der Einbindung von Maschinensprachmodulen in das Betriebssystem und in höhere Programmiersprachen (z. B. BASIC und C) gewidmet. Die Besprechung eines 68000-Assemblers und einige gerätespezifische Maschinensprachmodule runden das Buch ab.
Best.-Nr. MT 90216
ISBN 3-89090-216-2
DM 52,–/sFr. 47,80/öS 405,60

W. F. Fastenrath
ATARI-ST-BASIC-Handbuch
März 1986, 264 Seiten

Das BASIC für die ATARI-ST-Computer ist außerordentlich umfangreich und mächtig. Über 130 Befehle stehen bereit, um auch komplexere Aufgaben mit diesen Computern zu bewältigen. Die neuartige Benutzeroberfläche der Rechner erforderte ein entsprechendes »Tuning« dieser altgedienten Programmiersprache.
Dieses Buch stellt eine Anleitung zur Anwendung von BASIC auf die Erfordernisse und Möglichkeiten dieses speziellen Systems dar. Eine übersichtliche Zusammenstellung des gesamten Befehlsvorrats macht dieses Buch zu einem Hilfsbuch bei der täglichen Programmierarbeit.
Best.-Nr. MT 90205
ISBN 3-89090-205-7
DM 52,–/sFr. 47,80/öS 405,60

I. Lüke/P. Lüke
Der ATARI 520 ST
2. überarbeitete und erweiterte Auflage März 1986, 198 Seiten

Dieses Buch enthält alle Informationen, die für stolze Besitzer eines ATARI 520/260 ST wichtig sind. Die jetzt vorliegende überarbeitete und erweiterte Auflage trägt den neuesten Entwicklungen bei ATARI Rechnung. Unter anderem wurden das inzwischen deutschsprachige Betriebssystem und einige geänderte Systemausstattungsmerkmale berücksichtigt.
Best.-Nr. MT 90229
ISBN 3-89090-229-4
DM 49,–/sFr. 45,10/öS 382,20

J. Steiner/G. Steiner
GEM für den ATARI 520 ST
2. überarbeitete und erweiterte Auflage Februar 1986, 334 Seiten

Dieses Buch ist eine Einweisung in alles, was GEM für den Benutzer interessant macht. Besonders interessant für den fortgeschrittenen Anwender, aber auch für den, der »nur« die Struktur eines so komplexen Betriebssystems kennenlernen möchte, sind die Kapitel über den internen Aufbau von GEM mit seinen grafischen Merkmalen.
Best.-Nr. MT 90230
ISBN 3-89090-230-8
DM 52,–/sFr. 47,80/öS 405,60



Fragen Sie Ihren Buchhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 200 aktuellen Computerbüchern und Softwareprogrammen. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!



Markt & Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler

Bestellungen im Ausland bitte an den Buchhandel oder an untenstehende Adressen.
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, ☎ 042/41 56 56
Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH, Alser Straße 24, A-1091 Wien, ☎ 02 22/48 15 38-0



Unternehmensbereich Buchverlag
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

Irrtümer und Änderungen vorbehalten.



Billig-Spiele

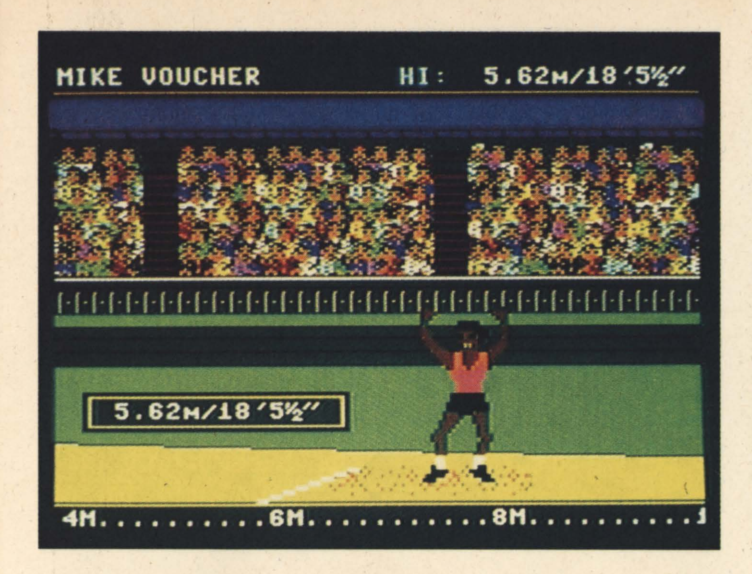
Bei der Hardware hat sich seit einiger Zeit schon herumgesprochen, daß man gute Produkte auch preiswert herstellen kann. Der Atari ST liefert den besten Beweis, was eine konsequente Billigpreis-Politik zu erreichen vermag. Das Motto »Power without the price« entwickelt sich langsam zum Leitspruch der gesamten Branche. Bei der Software hat der Begriff »billig« leider immer noch einen etwas anrüchigen Klang, obwohl hohe Softwarepreise einer der Hauptkritikpunkte an den Softwarefirmen sind. Hier scheint der Kunde den billigen Preis mit billiger Machart zu verwechseln.

Man kann grob zwei Arten von Billig-Spielen unterscheiden. Viele der jetzigen Sonderangebote sind alte Programme, die nochmals veröffentlicht werden. Darunter befinden sich auch einige Klassiker, wie die Spiele von Synapse oder »Jumpman« von Epyx. Die großen Namen bürgen für Qualität und Spielewitz, und so mancher Spielefan ist geneigt, seine Sammlung mit den preisgünstigen Originalen zu erweitern. Die Philosophie, die hinter dieser Verkaufsstrategie steht, ist einfach: Man kaufe die Rechte an guten, aber etwas in die Jahre gekommenen Programmen möglichst billig auf, und hoffe, daß sie über hohe Stückzahlen Gewinn machen. Eine beliebte Variante sind Compilations, die mehrere Programme enthalten. Die Firmen setzen auf die Zugkraft der bekannten Namen, und müssen keine Unkosten für die Entwicklung mehr decken. Die »They sold a Million«-Reihe ist ein bekanntes Beispiel. Jede Spielesammlung besteht aus vier bis sechs Programmen. Addiert man die Verkaufszahlen der einzelnen Spiele, kommt man auf über eine Million.

Einen anderen Weg beschreiten die Firmen, die konsequent neue Software zu sehr günstigen Preisen verkaufen. Sie vertreten die Meinung, daß man den Verbraucher, gemeint sind hier in erster Linie Schüler, durch Spiele zum Taschengeldpreis zum regelmäßigen Softwarekauf animieren kann. Man darf dem Käufer aber nicht die Neuauflage eines alten Schinken präsentieren, sondern muß ihm ständig neue, nicht alltägliche Software anbieten. Der einzige Weg, das niedrige Preisniveau zu halten, sind möglichst geringe Produktionskosten. Also spart man an der Verpackung und verzichtet weitgehend auf kostspielige Werbung. Die Programmierer spüren die Nachteile dieser Verkaufspolitik, denn die Software wird natürlich nicht teuer eingekauft.

Es liegt an den Käufern, ob sich die Billigspiele durchsetzen. Sie rentieren sich nur über höhere Stückzahlen. Jeder, der sich über die hohen Preise bei anderer Software ärgert, ist aufgerufen den Kauf eines preiswerten Spiels in Erwägung zu ziehen. Wenn diese Linie Erfolg hat, ist die Wahrscheinlichkeit recht hoch, daß auch andere Firmen nachziehen, und der Kauf eines guten Spiels nicht länger ein teurer Traum bleibt. Leider wird diese eigentlich löbliche Absicht der Software-Firmen nicht genug honoriert. Man kann nicht oft genug betonen, daß der geringe Preis nicht mit schlechter Qualität gleichsetzt werden darf. Schon oft hat sich ein teures Programm, das mit viel Werbung in die Köpfe der Spielefans gehämmert wurde, nach dem Kauf als Flop und professioneller Langweiler herausgestellt. Nur schmerzt ein schlechtes Spiel für 80 Mark mehr als ein mittelmäßiges für 10 Mark. Bei dem kleinen Preis lohnt sich das Probieren, denn eine Fehlinvestition wirkt sich nicht so fatal auf den Geldbeutel aus. Aber auch für Billig-Spiele gilt: Erst informieren und möglichst probespielen, dann kaufen. Der Vergleich lohnt sich und das eine oder andere Goldstück ist Ihnen gewiß.

(gn)



Go for the Gold

GRAFIK	72 ★
SOUND & MUSIK	74 ★
HAPPY-WERTUNG	79 ★

C 64
10 Mark (Kassette), 20 Mark (Diskette)

Kaum zu glauben: Für zehn Mark kann man sogar ein Sportspiel mit sechs verschiedenen olympischen Disziplinen kaufen!

Und wieder einmal ist eine Olympiade angesagt: Go for the Gold ist eine Zusammenstellung von sechs verschiedenen Sportarten, bei denen bis zu sechs Spieler gegeneinander antreten können. Übrigens können jederzeit, auch während des Spiels, neue Spieler hinzukommen oder andere freiwillig aufgeben.

Den Anfang macht ein möglichst perfekter Sprung ins Wasser. Beim Kunstspringen kommt es darauf an, auf dem Sprungbrett möglichst viel Anlauf zu nehmen und dann den Sprung gut mit Schwerkraft und federndem Brett zu synchronisieren.

Zweite und dritte Disziplin bilden ein Paar, es geht hier ums Laufen. Als erstes steht ein Hundert-Meter-Sprint auf dem Programm, bei dem man die Haltbarkeit des eigenen Joysticks durch flotte Hin- und Herbewegungen testen kann. Die 110-Meter-Hürden sind dann noch etwas schwerer, muß man sich neben dem schnellen Laufen noch zusätzlich um den korrekten Absprung bemühen. Wenn nur ein Joystick zur Verfügung steht, kann jeder Spieler gegen sich selbst laufen. Der Computer merkt sich die Zeit des vorherigen Spielers und wiederholt dessen Leistung bei der nächsten Runde auf der anderen Bahn.

Als nächsten Wettkampf findet Bogenschießen statt. Insgesamt 24 Schüsse auf sechs Zielscheiben sind abzugeben. Das Zielen ist nicht einfach, da der Bogen recht schwer ist und die Hände schon bald anfangen leicht zu zittern. Außerdem ist der ständig wechselnde Wind in die Flugbahn des Pfeils mit einzubeziehen.

Die nächste Disziplin stammt wieder aus der Leichtatlethik: Weitsprung ist wiederum eine Kombination aus Joystickgerüttel für den Anlauf und möglichst präzisem Timing für den Absprung.

Abgeschlossen wird das sportliche Ereignis mit Gewichtheben, einer reinen Timing-Disziplin. Gleich zweimal muß man bei den Gewichten antreten, denn zwei verschiedene Hebe-Arten, das Stemmen und das Stoßen, sind korrekt durchzuführen.

Einige Details am Rande: Wer will, kann sich jederzeit per »Instant Replay« seine letzte Leistung noch einmal ansehen und nach Fehlern bei der Ausführung der Sportart suchen. Bei der Disketten-Version lassen sich diese Replays auch speichern. Außerdem kann man sich jederzeit die aktuellen Rekorde der Spieler für die Sportarten anzeigen lassen. (bs)



Unsere Meinung

Vor etwa zweieinhalb Jahren hieß das Spiel »Hes-Games«, dann kam es bei Ariolasoft unter dem Namen »S-Games« heraus und hat zwischendurch noch die eine oder andere Identität angenommen. Aber egal, wie und wann es herauskam, es stand immer im Schatten von »Summer Games I«, das tatsächlich besser ist als Go for the Gold.

Nun unternimmt das Spiel wohl seinen letzten Anlauf, um zu hohen Verkaufszahlen zu gelangen, indem es als Billig-Spiel angeboten wird. Und die zehn Mark, die man dafür hinlegen soll, ist es allemal wert.

Die Grafik ist nicht weltbewegend, aber doch über dem Durchschnitt und die Musik- und Soundeffekte sehr gut bis gut, wenn man weiß, daß Go for the Gold schon einige Jahre auf dem Buckel hat. Die beste Disziplin ist ohne Zweifel das Bogenschießen. In dieser Form gibt es bis heute bei keinem Sportspiel ein ähnlich gutes Programm.

Der Gag mit dem »Instant Replay« ist einfach toll und wurde beim Laufen sogar auf die Spitze getrieben, indem man gegen ein früheres Selbst laufen kann!

Wer zehn Mark übrig hat (oder etwas mehr für die Disk-Version), sollte hier zugreifen, solange er nicht schon mit den Epyx-Sport-Spielen eingedeckt ist. (bs)

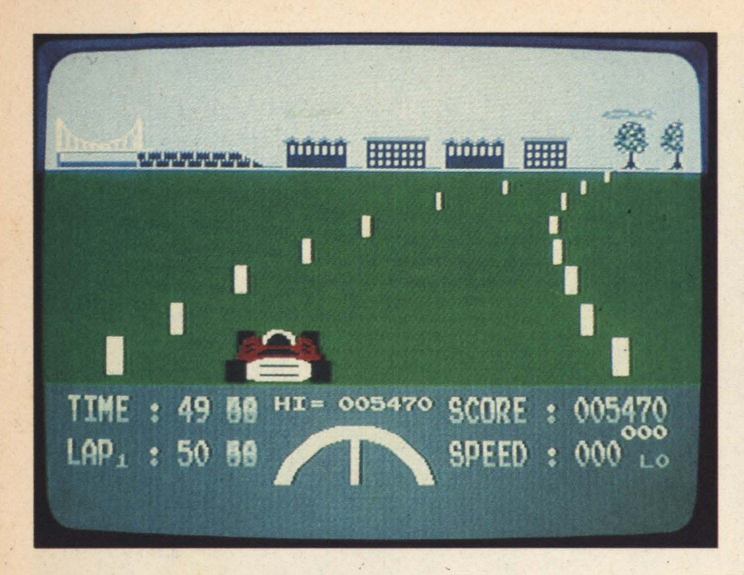


Unsere Meinung

Ich weiß nicht, unter wieviel Namen mir Go for the Gold schon begegnet ist. Aber egal, wie das Programm momentan heißt, ich halte es noch immer für eines der besten Sportspiele schlechthin. Die Standard-Disziplinen sind guter Durchschnitt, aber das Bogenschießen hat es mir angetan. Es ist eine absolut begeisternde Umsetzung dieser Sportart, die kein anderes Programm in dieser Qualität liefert. Beim Bogenschießen verbringe ich meist über die Hälfte der Zeit, wenn ich Go for the Gold spiele.

Mein zweiter Liebling ist das Gewichtheben. Einerseits wegen der schön animierten Grafik und andererseits wegen des Spielprinzips. Auch Epyx schien das Spielprinzip gefallen zu haben, denn das Gewichtheben von »World Games« ist sehr ähnlich.

Ich kann noch immer nicht verstehen, warum Go for the Gold immer im Schatten der »Summer Games« stand. Wenn der ursprüngliche Hersteller HesWare seinerzeit nicht pleite gegangen wäre, würde heute wohl bereits eine Fortsetzung existieren, denn von der Qualität her steht es Summer Games 1 kaum nach. Ich halte Go for the Gold für eine lohnende Alternative, die jeder Sportspielfan besitzen sollte, besonders zu diesem Preis. (gn)



Formula-1-Simulator

GRAFIK	34 ★	
SOUND & MUSIK	69 ★	
HAPPY-WERTUNG	35 ★	

C 64 (C16, Schneider, Spectrum, MSX)
10 Mark (Kassette)

Der Grand-Prix-Zirkus lockt. Machen Sie mit bei Autorennen auf den besten Strecken der Welt.

Motoren heulen auf, die letzten Helfer springen zur Seite und die Ampel steht noch auf rot. Die Nerven der Fahrer sind bis zum Zerreißen gespannt, von allen Seiten hört man die Kontrahenten nervös aufs Gaspedal treten. Man spürt die Blicke der Zuschauer und trotz der Hitze friert man in der feuerfesten Kleidung. Nach schier endlosen Sekunden erscheint das grüne Licht und das Dröhnen der PS-starken Turbos erfüllt die Luft.

So oder so ähnlich stellt man sich gemeinhin den Start eines Formel-1-Rennens vor. Diese Atmosphäre versucht auch das Spiel »Formular 1 Simulator« in die Zimmer der Computerbesitzer zu bringen, denn es wirbt damit, eine äußerst realistische Simulation zu sein. Das ist keine aus der Luft gegriffene Unterstellung, sondern steht genau so in der Anleitung: »...bei kreischenden Reifen den Boliden gerade noch halten ... Hier erfährt man das Tempo und die Aufregung des Motorsports praktisch am eigenen Leibe«. Wie gut die »realistische« Umsetzung der Grafik gelungen ist, sehen Sie auf den Bildschirmfotos: links die C16-, rechts die C64-Version.

Nach dem Laden wird man von einem echten Musikstück von Rob Hubbard begrüßt. Auf Tastendruck hin sieht man acht verschiedenen Rennstrecken vor sich, die alle echten Pisten nachempfunden sind.

Wider Erwarten sieht man aber keinen Start mit vielen Autos, sondern ist mutterseelenallein auf der großen Piste. Der Rennwagen fährt von alleine los, denn man braucht nicht zu beschleunigen, sondern muß nur bremsen. Auch die restliche Bedienung ist denkbar einfach, denn dieser Flitzer hat nur zwei Gänge, die man durch den Feuerknopf wechselt. Dieses technische Wunderwerk bringt es im zweiten Gang immerhin auf 240 km/h, ohne daß sich das Getriebe in einzelne Zahnräder und Schrauben auflöst.

Nach einiger Zeit tauchen dann die ersten Konkurrenten auf, die aber freundlicherweise ihren zweiten Gang schonen und brav eine Geschwindigkeit von 128 km/h halten. Damit ist es ein leichtes, sie zu überholen. Schätzt man den Abstand falsch ein und kollidiert mit einem andern Fahrzeug, geht der Wagen in Flammen auf und man verliert Zeit. Vor überhöhter Kurvengeschwindigkeit brauchen Sie aber keine Angst zu haben. Es ist nämlich unmöglich, die Rennstrecke zu verlassen. Bei Berührung der Randmarkierung wird der Wagen nur langsamer, aber er bleibt heil. (gn)



Unsere Meinung

Kennen Sie »Pole Position« von Atari? Dann kennen Sie auch »Formula 1 Simulator« von Mastertronic. Wäre bei letzterem nicht die Super-Musik von Rob Hubbard, dann wüßte ich nicht, welches Programm 1983 und welches 1985 geschrieben wurde. Meiner Meinung nach schlägt das Original den Nachfolger um Längen. Die Grafik des eigenen Wagens, den man ständig im Bild hat, ist sehr bescheiden. Es gibt nicht einmal verschiedene Sprites bei der Kurvenfahrt. Der Programmierer scheint von dieser Variante so überzeugt zu sein, daß er sie für alle Rennwagen gewählt hat. Man muß ihm aber zugute halten, daß sich die Flitzer zumindest in der Farbe unterscheiden. Wenigstens mal etwas, oder?

Mir genügen auch die Ansprüche an das fahrerische Können nicht. Die ganze Schwierigkeit beschränkt sich wie beim Seifenkistenfahren auf Lenken und Bremsen. Was das Wörtchen »Simulator« im Titel zu suchen hat, ist mir unerklärlich.

Die Titel-Musik hingegen ist über alle Kritik erhaben und wertet das ganze Spiel auf. Die übrigen Sound-Effekte bleiben besser unerwähnt. Den Fans von Rob Hubbards Musik kann ich dieses Programm wärmstens empfehlen, alle anderen sollten es vorsichtshalber probespielen. (gn)



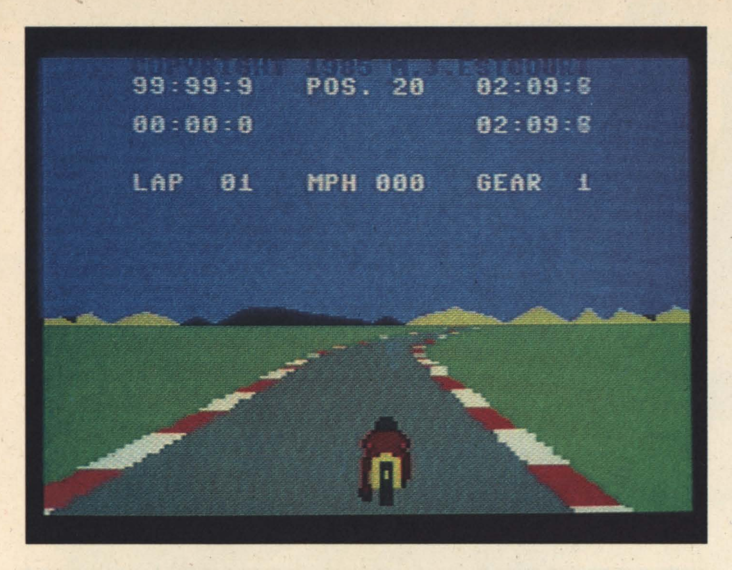
Unsere Meinung

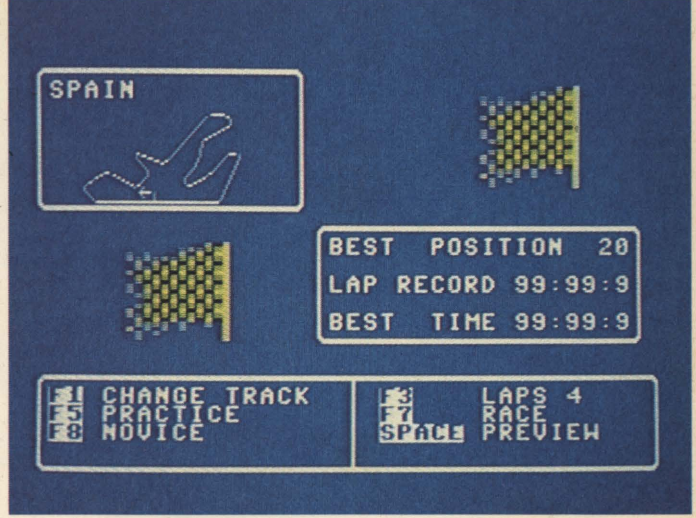
Autorennspiele scheinen eine unerklärliche Faszination auf viele Leute auszuüben. Wie könnte man sich sonst den Erfolg dieses Programms erklären, das zu den populärsten Billig-Spielen gehört?

Inhaltlich tut sich beim Formula I Simulator herzlich wenig. Die spielerischen Aktivitäten beschränken sich auf Gas geben, Bremsen und nach links und rechts ausweichen. Bei vielen anderen Rennspielen passiert zugegebenerweise auch nicht viel mehr, aber die Grafik ist bei Formula I Simulator so entsetzlich, daß der Spielwitz auf ganz kleiner Flamme schmort. Die Auto-Sprites sind klobig, nicht animiert und rundherum eine Schande für jeden anständigen Commodore 64.

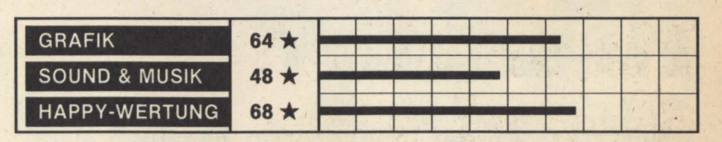
Die Titelmusik macht wirklich Laune und so schlecht ist das Programm in spielerischer Hinsicht eigentlich auch nicht. Für denselben Preis kann man aber das Motorradrennen »Speed King« bekommen, das inhaltlich sehr ähnlich, aber spieltechnisch ausgefeilter ist.

Die C64-Version von Formula I Simulator enttäuscht ziemlich. C16-Besitzer sollten sich das Programm allerdings mal anschauen, denn es nutzt ihren Computer ganz gut aus. Das beste Autorennen in der Preisklasse unter 40 Mark bleibt für mich »Pitstop II«. (hl)





Speed King



C64 (C16, Schneider)
10 Mark (Kassette)

Messen Sie sich auf den berühmtesten Rennstrecken der Welt im Motorrad-Grand-Prix. Die 19 Gegner sind aber nicht von Pappe.

Bereits für 10 Mark kommen Commodore-Besitzer zu einem Motorradrennen, bei dem man gegen 19 computergesteuerte Gegner antritt. »Speed King« ist ein Motorrad-Grand-Prix mit zehn prominenten Strecken, die es auch alle in Wirklichkeit gibt. Zu Beginn des Spiels erscheint ein Menü, in dem Sie sich eine Strecke aussuchen können. Die Kurse sind unterschiedlich schwierig. Anhand einer Übersicht, die im Menü erscheint, kann man sich ein Bild machen, wie lang und anspruchsvoll jeder einzelne Kurs ist. Außerdem kann eine von drei Schwierigkeitsstufen gewählt werden.

19 Konkurrenzfahrer gehen ebenfalls an den Start. Während eines Rennens wird ständig Ihre aktuelle Position im Gesamtfeld angezeigt. Ohne die Mitfahrer müßte man sich »nur« auf die Strecke konzentrieren und sich richtig in die Kurven legen. So müssen Sie sich aber auch durch die Konkurrenten durchschlängeln, was bei einer hohen Geschwindigkeit recht schwierig ist. Wenn Sie ein anderes Motorrad rammen oder von der Strecke abkommen, scheppert's natürlich kräftig. Das Rennen geht aber trotzdem weiter. Sie verlieren zwar kein Leben, aber kostbare Zeit.

Durch Joystickdruck nach vorne beziehungsweise nach hinten, bedienen Sie die Gangschaltung. Das »Speed King«-Motorrad hat sechs Gänge. Durch Feuerknopfdruck wird Gas gegeben.

Während Sie Ihre Runden drehen, sind alle möglichen Zeitanzeigen zu sehen. Ihre momentane Runden- und Gesamtzeit werden ebenso angezeigt wie die bisherigen Bestzeiten. Außerdem kann man ablesen, welchen Gang man gerade eingelegt hat und mit wieviel »Sachen« man über die Strecke braust.

Das Programm merkt sich auch für jede Strecke die beste Plazierung, die beste Rundenund die beste Gesamtzeit. Leider kann man keinen Namen eintragen. Man kann die Bestleistungen auch nicht speichern; sie gehen verloren, wenn man den Computer ausschaltet.

Grafisch gibt es keine Unterschiede bei den zehn Rennstrecken, wenn man von den unterschiedlichen Zusammensetzungen von Geraden und Kurven absieht. Man sieht stets dieselbe Gebirgskulisse im Hintergrund. Den eigenen Motorradfahrer hat man auch im Bild und sieht die Fahrbahn in 3D-Perspektive auf sich zukommen.

(hl)



Unsere Meinung

Es gibt ja einige Auto- und Motorradrennspiele auf dem Markt und auch die Käufer von Billig-Spielen haben mittlerweile eine reiche Auswahl. Spielerisch sind viele Programme allerdings Müll. Es ist auf Dauer nicht gerade sehr geistreich, bei einem Spiel nur darauf zu achten, daß man sich rechtzeitig in die Kurve legt und nicht in ein anderes Fahrzeug donnert.

Speed King hat viele kleine Gags, die dem Spielwert zugute kommen. Es gibt verschiedene Strecken, insgesamt 20 Fahrer pro Rennen, und das Programm merkt sich allerlei Bestzeiten. Auf Dauer schleicht sich zwar dennoch etwas Langeweile ein, aber das liegt nun mal am Spielprinzip. Schade, daß zum Beispiel zwei Fahrer nicht gleichzeitig antreten können.

Die Motorrad-Sprites sind nicht gerade ein Höhepunkt moderner Programmierkunst. Mit anderen Worten gesagt: sie sind ausgesprochen klobig. Das Spiel ist dafür recht flott. Die Strecke kommt einem in 3D-Manier entgegen und das Scrolling ist gut gelungen.

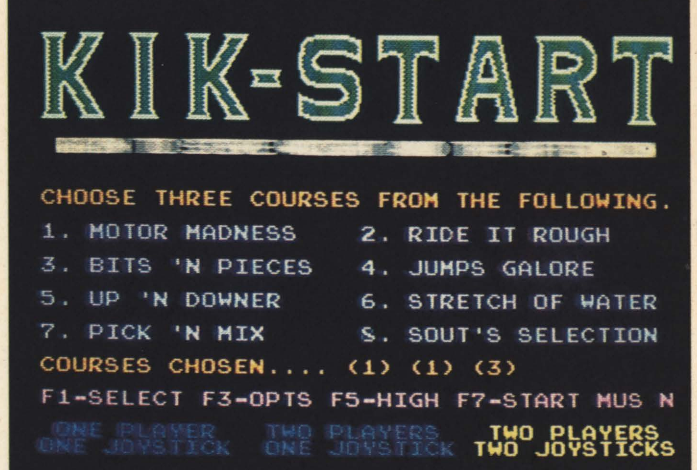
Speed King ist das interessanteste Rennspiel in dieser Preisklasse. Wer die Motoren mal dröhnen lassen will und nur ungern mehr als 10 Mark dafür ausgibt, ist damit gut bedient. (hl)



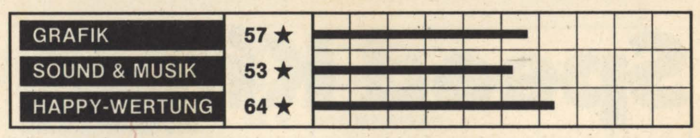
Unsere Meinung

Speed King gehört für mich neben »Revs« zu den interessantesten Motorsport-Spielen. Es bietet so ziemlich alles, was die Rennatmosphäre ausmacht. Da ist zum einen die schnelle Grafik. Der Bildschirmaufbau ist flott und flackerfrei und paßt sich der Geschwindigkeit des Motorrads an. Der Motorradfahrer legt sich stilecht in die Kurve und der Motor heult, wenn man vor lauter Lenken das Schalten vergißt. Über die Qualität der Grafik bei einem Unfall kann man zwar streiten, aber insgesamt gefällt mir das Spiel vom optischen Eindruck her sehr gut. Zum anderen tritt man gegen 19 recht aggressive Gegner an, die einem das Leben durch ihre unkonventionelle, um nicht zu sagen lebensmüde Fahrweise schwer machen. Im normalen Straßenverkehr würden sie Ihren Führerschein keine drei Tage behalten. Sie nehmen allerdings auf den Renn-Neuling Rücksicht und lassen sich mit schöner Regelmäßigkeit einholen, was nicht besonders realistisch ist, aber dafür ungemein spannend. So ist man nach einem Crash bald wieder mit Überholmanövern beschäftigt, und es wäre auf die Dauer frustrierend, immer auf dem zwanzigsten Platz zu bleiben. Dieser kleine Kunstgriff sorgt für langanhaltende Spielmotivation. (gn)





Kikstart



C64 (C16, C128, Atari XL/XE, Schneider, Spectrum)
10 Mark (Kassette)

Wenn Sie von der mangelnden Faszination der Straßenrennen enttäuscht sind, können Sie mit dem Motorrad über Stock und Stein brausen.

Bevor Sie Ihren Computer in die Ecke schmeißen, weil Ihnen die herkömmlichen Motorradspiele auf den Geist gehen, sollten Sie sich Kikstart genauer ansehen. Bei diesem Spiel steigen Sie auf Geländefahrt um, während der Sie verschiedene Hindernisse überwinden müssen.

Als Mini-Ausgabe von Evil Knivel, dem berühmtesten Motorrad-Stuntman aller Zeiten, stellen Sie sich den extremsten Schwierigkeiten, trotzen den natürlichen Gegebenheiten und den Fallen der menschlichen Zivilisation. Mit anderen Worten: Kikstart ist eine Mischung aus Motocross, einem Film-Stunt und Trailfahren.

Vor das Spiel hat der Programmierer die Qual der Wahl gestellt. Es stehen acht unterschiedliche Parcours bereit, von denen man sich drei heraussuchen muß. Diese drei Strecken fahren Sie dann nacheinander auf Zeit. Für jeden Kurs haben Sie maximal 100 Sekunden Zeit, um das Ziel zu erreichen. An kleinen Gemeinheiten hat der Programmierer nicht gespart, und der Spieler kämpft gegen Bodenwellen, springt über Autos und Busse, fährt Berge aus Gummireifen herunter, balanciert auf Mauern oder vollbringt andere lebensgefährliche Taten. Sie müssen sich mit der Geschwindigkeit immer den Verhältnissen anpassen, denn sonst vollführt Ihr Fahrer eine kleine Sondereinlage und dreht einen doppelten Salto, der aber leider nicht zur Verbesserung des Punktestands dient, sondern nur zur Erheiterung der Mitspieler.

Besonders interessant wird das Spiel zu zweit. Der Bildschirm ist nämlich gesplittet. Dadurch sieht man immer, wie weit der Gegner ist, und es entsteht Rennatmosphäre.

Die Grafik ist sehr einfach gehalten, und man sieht die Hindernisse immer von der Seite. Dadurch beschränkt sich die Steuerung auf Beschleunigen, Verlangsamen und Springen. Scheitert man an einem Hindernis, fährt man nach der Flugeinlage am unteren Rand weiter, bis das nächste Hindernis erscheint. Ist dieses ein Sprung, passiert es oft, daß das Motorrad unvermittelt um einiges nach oben springt. Diese Eigenheit ist zwar nützlich, weil man bei Kombinationen nach dem ersten Sturz ohnehin keine Chance mehr hat, sie wirkt aber etwas unmotiviert und hätte besser gelöst werden können. Die Dokumentation ist sehr dünn und erklärt gerade noch die grobe Bedienung und die Besonderheiten der Hindernisse. (gn)



Unsere Meinung

In Jubelstürme bin ich nicht gerade ausgebrochen, als ich Kikstart zum erstenmal gespielt habe. Die Grafik ist sehr stark stilisiert, und diese Vereinfachung geht so weit, daß ich sie langweilig nennen würde. Ein gutes Geschicklichkeitsspiel lebt auch von der Grafik, denn bekanntlich spielt das Auge mit. Gerade bei diesem interessanten Stoff für ein Computerspiel, hätte man durch ganz einfache Tricks, wie beispielsweise Schatten, einen optisch besseren Eindruck hinterlassen können. Die Motivation hält sich so in Grenzen.

In einer Gruppe macht Kikstart schon wieder Spaß, denn ein Spiel gegeneinander sorgt immer für Stimmung. Man hat stets mit einem Auge die Screens des Kontrahenten im Blickfeld und vergißt dabei gelegentlich sein eigenes Motorrad. Kikstart ist für mich ein Tip für lange Winternächte, denn nach einigen Stunden »Summer Games« dient es als nette Abwechslung. Sollten Sie Ihre Winternächte allein, oder gar ohne Computer verbringen, möchte ich Ihnen von Kikstart abraten, denn für den einsamen Bildschirmkämpfer ist die Faszination auf Dauer gering. Die Freunde anspruchsvoller Aufgaben, die auf Sound und Grafik nicht so viel Wert legen, sind hiervon natürlich ausgenommen. (gn)



Unsere Meinung

Wenn man Billigspiele in Qualitätsstufen einteilen will, dann gibt es sehr gute, wie beispielsweise »Thrust« oder »Five-A-Side-Soccer«, und eine riesige Menge von sehr schlechten. Kikstart schafft es, sich genau zwischen diese beiden Stühle zu setzen.

Als Solo-Spiel ist Kikstart nun wirklich nicht sehr überzeugend, zu zweit kann man aber durchaus seinen Spaß haben. Es gibt leider nur sehr wenige Simultanspiele und erst recht wenige preiswerte Simultanspiele.

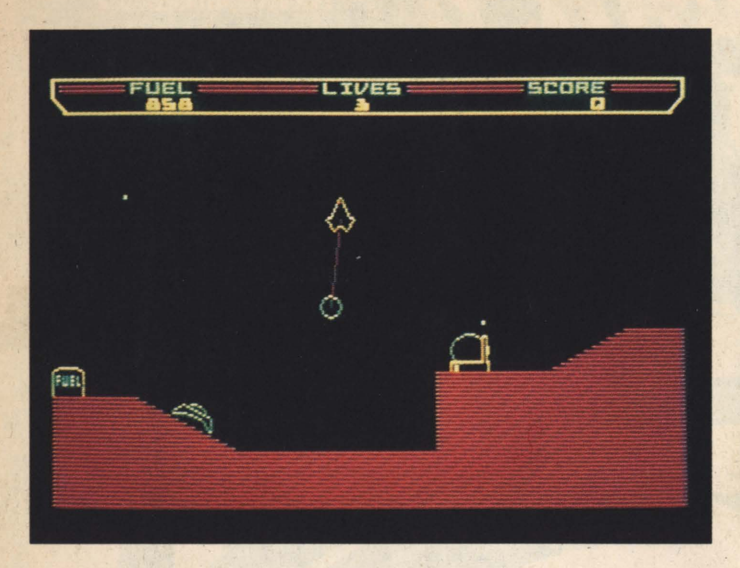
Die acht verschiedenen Strecken ähneln sich zwangsläufig ein wenig, da jedesmal dieselben Hindernisse zum Strecken-Aufbau verwendet werden müssen.

Die Grafik ist nicht aufsehenerregend (der Motorradfahrer ist zum Beispiel ein blütenweißes Sprite), erfüllt aber durchaus ihren Zweck.

In diesem Zusammenhang muß ich gleich noch eine Warnung aussprechen. Wir haben die C64-Version von Kikstart getestet, die sich von anderen Versionen deutlich unterscheidet. Diese bieten meist nicht die Möglichkeit, mit zwei Spielern simultan zu fahren! Lobenswert ist übrigens, daß es von Kikstart auch eine spezielle C128-Version gibt, die noch mehr Rennstrecken und Hindernisse zur Verfügung stellt. (bs)

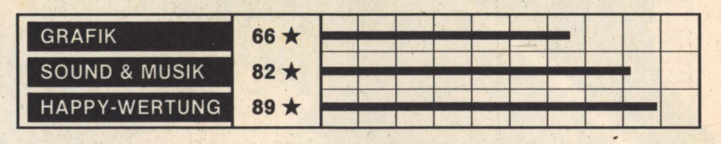


U.S. GOLD
ocean
They sold a
MILLION
#3
DIGITAL INTEGRATION
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
FIGHTER PILOT
Vier Super-Spiele zum Preis von einem: Eine Flugsimulation, ein Karate-Knüller, Weltraum-Action und ein Kino-Hit!
KUNG-FU MASTER
THE OFFICIAL COIN OP GAME
KUNG-FU MASTER
GHOSTBUSTERS
ACTIVISION
Auf Kassette und Diskette für Commodore 64/128 Schneider CPC Spectrum 48K mit deutscher Anleitung
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
The Hit SQUAD
Ocean Deutschland, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware · Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER · Distribution in Österreich: Karasoft
Ocean-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von KAUFHOF und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel





Thrust



Simple Grafik, hoher Spielwert, tolle Musik, und preiswert noch dazu! Das Action-Spiel des Jahres unter den Billig-Spielen heißt Thrust!

C 64 (Schneider, Spectrum, Atari XL/XE)
10 Mark (Kassette)

Und wieder mal bricht eine mittelgroße Panik auf der guten alten Erde aus: Das galaktische Imperium ist schon vor einigen Äonen zusammengebrochen, und unsere Nachfahren haben ernsthafte Probleme mit ihrer Energieversorgung. Da enthüllen einige Wissenschaftler einen rettenden Plan.

Weit draußen, in einer anderen Galaxis, gibt es ein Planetensystem, das in alten Zeiten dem Bergbau diente. So durchziehen komplizierte Minen jeden einzelnen Planeten. Klystron-Kugeln, randvoll mit Energie, stehen jeweils am Fuße einer Mine und warten nur auf jemanden, der sie abholt.

Sie erhalten ein Schiff, das per Computer-Tastatur gesteuert wird: Zwei Tasten sorgen dafür, das sich das Raumschiff um die eigene Achse nach links oder rechts dreht, eine weitere verleiht dem Raumschiff Schub. Eine Bordkanone darf natürlich nicht fehlen. Letztes Extra ist ein Multifunktionsschirm, der vor feindlichen Angriffen schützt und außerdem zum Aufnehmen von neuem Sprit geeignet ist.

Eine Klystron-Kugel läßt sich mit Hilfe des Multifunktionsschirms einfangen. Aus Sicherheitsgründen muß die Kugel an einem langen Kabel transportiert werden. Hier fangen dann die Probleme an, denn die Klystron-Kugel ist so schwer wie ihr Raumschiff und fängt an hin und her zu schwingen.

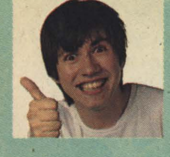
Das Steuern des Schiffes und der Schutzschirm verbrauchen Treibstoff. Glücklicherweise stehen in der Mine genügend Benzin-Kanister herum, an denen man auftanken kann.

Ein Reaktor versorgt alle Kanonen einer Mine mit Strom. Wenn man diesen Reaktor mehrere Male trifft, sind die Kanonen für eine Weile ausgeschaltet. Aber Vorsicht! Sollten Sie den Reaktor zu massiv beschießen, setzen Sie eine Kettenreaktion in Gang, die den Planeten innerhalb von 10 Sekunden explodieren läßt. Wenn Sie in dieser Zeit nicht mit der Klystron-Kugel im Hyperraum verschwunden sind, ist das Spiel für Sie beendet.

Damit die ganze Sache sich auch lohnt, gibt es für jeden zerstörten Planeten eine Menge Bonus-Punkte.

Wer alle sechs Planeten hinter sich gebracht hat, darf von vorne anfangen; allerdings hat sich die Gravitation umgedreht, alle Dinge »fallen« nach oben! Im dritten Durchgang schließlich ist die Landschaft unsichtbar und wird nur durch das Aktivieren des Schutzschirms erleuchtet.

(bs)



Unsere Meinung

Wer im Besitz eines Zehnmarkscheins ist und Thrust noch nicht in seiner Softwaresammlung stehen hat, sollte sich schleunigst um dieses Superspiel bemühen.

Ich habe in meinem Leben ja nun schon manches Action-Spiel gesehen und Thrust kann es locker mit allen anderen großen Namen aufnehmen, egal ob Paradroid, Uridium, Alleykat, Tau Ceti oder Starkiller. Warum? Das Spielprinzip ist einfach und die Grafik beschränkt sich auf das Wesentliche, wie auch die Soundeffekte während des Spiels. Die Programmierer haben also keine Effekthascherei betrieben, sondern ein schönes Spiel geschrieben. Toll, daß man so etwas dann auch noch für 10 Mark kaufen kann.

Bei Thrust stimmt einfach alles. Die Bewegungen des Kugel-Raumschiff-Systems sind ungemein realistisch, ja sie erinnern fast schon an eine Simulation aus dem Physikunterricht. Nach kurzer Eingewöhnungszeit lassen sich die ersten Screens meistern; Thrust ist also nicht zu schwer. Auch die Steuerung gefällt mir; es wäre meiner Ansicht nach unmöglich, Thrust mit einem Joystick zu spielen.

Zu guter Letzt ist die Titelmelodie von Thrust im Augenblick meine absolute Nummer eins in der C64-Hitliste. Alles in allem: Jeder sollte Thrust haben. (bs)

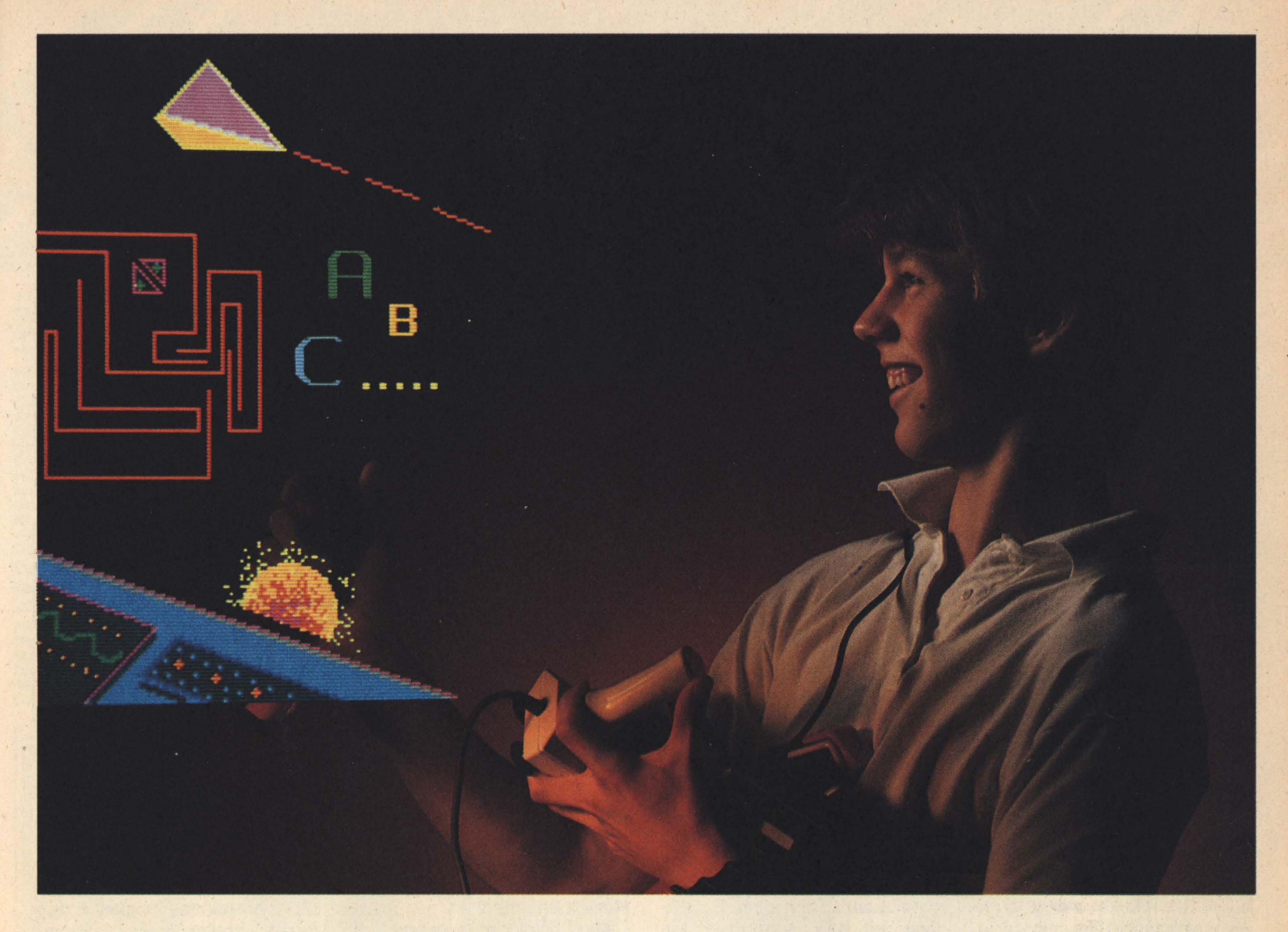


Unsere Meinung

Bei den Billig-Spielen ist »Thrust« mein absoluter Favorit. Obwohl die Grafik recht einfach gemacht ist, kann mich das Spiel vor den Bildschirm bannen. Meine anfangs abfälligen Bemerkungen bereue ich noch heute, denn auf den zweiten Blick ist Thrust ein absoluter Renner. Ich kann mich nicht daran erinnern, wann ich das letzte Mal so fasziniert vor einem Spiel gesessen bin.

Mit der Kugel im Schlepp, in einer viel zu engen Höhle, mit der Gravitation im Nacken, dem Schweiß auf der Stirn und dem Kraftwerk im Visier kann ich Stunden verbringen.

Thrust ist ungemein schwer, wozu die ungewohnte Steuerung über die Tastatur ein Gutteil beträgt. Ich hatte nach längerem Spiel immer Angst, daß bestimmte Tasten unter dem dauernden Drücken und Schlagen ihren mechanischen Geist aufgeben und in die ewigen RAM-Gründe eingehen. Die paar Bytes zur Joystickabfrage hätte man wirklich opfern können. Wenn die Grafik und die Musik etwas detaillierter wären und man mehr abgelenkt würde, hätte Thrust eine Spitzenwertung verdient. Aber auch so gehört es zu meinen Lieblingen. Dieses Spiel und die langanhaltende Motivation würden auch einen höheren Preis rechtfertigen. (gn)



Rest der Welt

Bis zu dieser Seite haben wir uns tapfer durch den Spiele-Dschungel gekämpft und alle wichtigen Genres und deren beste Vertreter vorgestellt. Doch trotzdem sind uns einige Programme durch die Finger geschlüpft, weil diese einfach nicht in eine der genannten Kategorien passen. Für all diese Spiele hatten wir schon im letzten Sonderheft eine eigene Rubrik eingeführt, die wir recht malerisch mit den Worten »Rest der Welt« überschrieben haben. Auch diesmal darf diese Rubrik nicht fehlen.

Wie sie sicherlich bemerken werden, hat der »Rest der Welt« gegenüber dem letzten Sonderheft an Umfang zugenommen. Das ist sicherlich ein erfreulicher Trend, zeigt es doch, daß die Software-Firmen 1986 gesteigerten Wert darauf gelegt haben, neue Produkte zu entwickeln und alte, ausgetretene Pfade zu verlassen. So finden Sie hier die innovativsten Spiele des Jahres, wie beispielsweise »Alter Ego«, die Lebenssimulation, die uns zu wahren Begeisterungsstürmen hinriß.

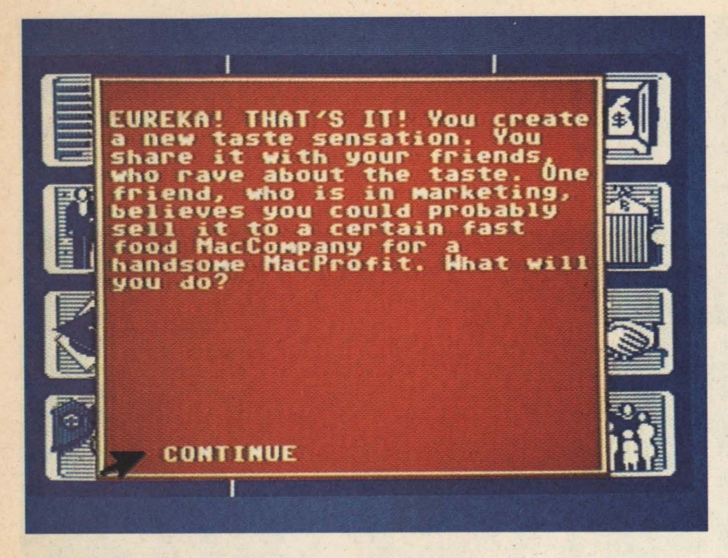
Eine weitere Gruppe im Bereich »Rest der Welt« sind die Familien-Spiele, die meistens auf Denk- und Brettspielen basieren. Gerade diese Gruppe gefällt uns besonders, können hier doch die Eltern, jüngere und ältere Kinder gemeinsam am Computer sitzen und ihren Spaß haben, ohne daß sich irgend jemand ausgeschlossen fühlen muß. Ein Beispiel ist das Brett- und Quiz-Spiel »Trivial Pursuit«, von dem wir vorab die englische Version unter die Lupe genommen haben. Für diesen Bereich haben schon mehrere Firmen weitere Spiele angekündigt.

Mit dem Auftreten der 16-Bit-Computer haben sich die »Kombi-Spiele« schlagartig vermehrt. Das Vermischen mehrerer Spielprinzipien wurde immer beliebter. Das Parade-Beispiel dieser Gruppe ist »SunDog: Frozen Legacy«, das gleichzeitig die Merkmale von Rollenspiel, Adventure, Handelsspiel, Raumflugsimulation und nicht zuletzt Action-Spiel enthält. Aber auch auf den 8-Bit-Computern hat sich das System bewährt, Spiele aufzuwerten, indem man neue Elemente zu einem alten Spielprinzip hinzufügte. »Koronis Rift« ist beispielsweise in erster Linie ein Actionspiel, das aber jede Menge Adventure- und Strategie-Elemente aufweist. Ebenfalls in die Bresche der erweiterten Action-Spiele schlagen »Tau Ceti« und »Psi-5 Trading Company«. Kann es Zufall sein, daß alle vier Action-Kombi-Spiele dem Science-fiction-Genre angehören?

Im »Rest der Welt« werden Sie sehr viele, sehr hoch bewertete Spiele finden. Wir glauben, daß die neuen Ideen der Software-Firmen auch mit vielen Punkten belohnt werden sollen. Schließlich gibt es in England und Amerika genug Programmierer, die stupide immer dieselbe Art von Spiel produzieren und damit zumindest den Zorn der Tester auf sich ziehen. Zum Thema »Zorn der Tester«. Dieser schlug bei der Besprechung von »Samantha Fox Strip Poker« zu. Wir fragten uns in der Redaktion: Für wen wird solche Software eigentlich gemacht? Daß es wesentlich stilvoller und intelligenter geht, beweisen zahlreiche andere Spiele der Rest-der-Welt-Rubrik.

Zu guter Letzt möchten wir Sie noch auf ein Spiel aufmerksam machen, daß uns sehr am Herzen liegt: »Starkiller«. Dieses Spiel wird sicherlich Diskussionen unter unseren Lesern auslösen, doch wir haben uns nicht gescheut, den ersten ausführlichen (vielleicht nicht ganz tierisch ernst zu nehmenden) Testbericht zum Ende unserer »Rest der Welt«-Rubrik und damit auch als letzten Spieletest in diesem Sonderheft zu veröffentlichen.

So bleibt uns zum Abschluß eigentlich nur der Wunsch, daß noch mehr Softwarefirmen noch mehr neue, einfallsreiche Produkte veröffentlichen, auf daß im nächsten Sonderheft diese Rubrik noch umfangreicher werde. (bs)



Alter Ego

GRAFIK	70 ★
SOUND & MUSIK	2 ★
HAPPY-WERTUNG	90 ★

Möchten Sie nicht auch manchmal ein neues Leben führen, in dem Sie viele Ihrer früheren Fehler berichtigen könnten?

C 64 (Apple II, MS-DOS, Macintosh)
89 – 99 Mark (Diskette)

Jeder von uns hat sicherlich schon oft gedacht: »Hätte ich nur vorher gewußt, wie das ausgeht, hätte ich mich anders entschieden«. Nach manchen Situationen träumt jeder von uns schon von einer »zweiten Chance«, der Möglichkeit, ganz neu zu beginnen.

Wer weiß mehr von solchen Träumen und Wünschen als die Psychologen? Ein amerikanischer Vertreter dieser Zunft, Peter J. Favaro, wollte diese Träume Wirklichkeit werden lassen und allen Menschen eine zweite Chance geben – ohne jedes Risiko und eher zur Unterhaltung als zur Lebensverbesserung.

Viele hundert Menschen wurden nach den Ereignissen in ihrem Leben befragt, die sie für wichtig hielten. Aus all diesen Erinnerungen stellte man dann ein Punktesystem zusammen, das eine Persönlichkeit sehr grob beschreiben kann. Zusammen mit den Hunderten von erfaßten Situationen ergibt sich so die Möglichkeit der Simulation eines Lebens.

So wissenschaftlich man doch bei der Erstellung des Konzepts vorgegangen ist, der Unterhaltungs-Aspekt steht bei Alter Ego klar im Vordergrund. Auch der Autor meint: Sie sollten nie vergessen, daß alles nur ein Spiel ist. Das bedeutet nicht, daß Alter Ego reine Fantasie ist. Man kann durchaus einige Einsichten über sich selbst und seinen Lebensstil aus dem Spiel ableiten. Man darf Alter Ego jedoch keinesfalls total ernst nehmen und als Lebenshilfe-Kursus ansehen.

Das Spielprinzip erinnert an eine Mischung aus Fantasy-Rollenspiel und Adventure. Zum Spielbeginn werden die Grundeigenschaften Ihres Charakters festgelegt. Das kann rein zufällig geschehen, Sie können diese Wahl aber auch durch Beantwortung einiger Fragen beeinflussen.

Der weitere Spielablauf ist in sieben Alters-Phasen aufgeteilt. Sie können in jeder der Phasen beginnen, am meisten Spaß macht es jedoch, alle Phasen hintereinander durchzuarbeiten. Ein ganzes Menschenleben läßt sich so in einen Tag quetschen.

Die einzelnen Ereignisse des Lebens stellen grafische Symbole an einem »Lebensbaum« dar. Um diesen Baum gruppieren sich weitere Symbole, die für bestimmte Bereiche des Lebens wie Schule, Beruf, Partnerschaft oder Heirat stehen. Wählt man ein Symbol per Joystick an, erscheint eine kurze Lebensepisode auf dem Schirm, auf die man Einfluß nehmen kann. (bs)



Unsere Meinung

Alter Ego ist das ungewöhnlichste Spiel, das 1986 erschienen ist; sofern man überhaupt noch Spiel dazu sagen darf. Ich würde es eher als Unterhaltungs-Software mit Tiefgang bezeichnen.

Man sollte schon recht gute Englischkenntnisse für Alter Ego mitbringen. Obwohl keine Texteingaben per Tastatur nötig sind, sondern komplett mit dem Joystick gespielt wird, muß man doch die Kommentare und Beschreibungen des Programms gut verstehen, sonst kommen Witz und Inhalt mancher Situationen nicht korrekt beim Spieler an.

Manche Leute, so auch Heinrich, meinen, daß Alter Ego auf Dauer langweilig wird, da bestimmte Situationen immer wieder auftauchen. Dies stimmt meiner Ansicht nach aber nur halb. Wer es darauf anlegt, jedesmal ein anderes Leben zu führen, wird immer mit neuen Situationen konfrontiert. Wie wäre ein Leben als Raufbold, Verbrecher oder gar Terrorist? Wie wäre es mit einem enthaltsamen, sanften Leben eines Beinahe-Heiligen? Ihnen stehen alle Möglichkeiten offen. Das ist mit Sicherheit Abwechslung genug für Dutzende von Spielen.

Alter Ego gehört eigentlich in jede Software-Sammlung, die einen Überblick über das gesamte Leistungsspektrum der Computer-Spiele geben will. (bs)



Unsere Meinung

Alle reden von Wiedergeburt – Activison macht's möglich! Alter Ego ist eine wundervolle Lebens-Simulation, die in Sachen Originalität so ziemlich alles wegfegt, was in den letzten Monaten an Spielen erschienen ist. Die Lebenssituationen sind sehr treffend, manchmal recht ernst, aber oft auch sehr komisch. Wie im wirklichen Leben beeinflussen die Entscheidungen, die man trifft, mehr oder weniger die Charakter-Eigenschaften und damit auch die Resultate zukünftiger Ereignisse.

Hier können Sie alle Licht- und Schattenseiten des Lebens auf ungefährliche Art kennenlernen. Alter Ego ist das ideale Spiel um ausgesprochene Computer-Muffel zu bekehren. Die Konzeption des Programms fasziniert eigentlich jeden, was Testreihen in meinem Computer-resistenten Bekanntenkreis erwiesen haben.

Trotz der ungeheuren Komplexität und der zahlreichen Reaktionsmöglichkeiten bei allen Situationen wiederholen sich die Ereignisse, wenn man das Programm ein paarmal durchgespielt hat. Das ist zweifelsohne der einzige, nicht vermeidbare Schwachpunkt eines ansonsten brillanten Produkts. Aber was soll's: Wer es in Sachen Computerspiele ebenso ungewöhnlich wie anspruchsvoll mag und gut Englisch kann, darf dieses Programm kaum versäumen. (hl)

Bücher zu Schneider CPCs

J. Hückstädt
CP/M 2.2 Anwenderhandbuch CPC 464/664/6128
1985, 212 Seiten

Wenn Sie glücklicher Besitzer eines Schneider-Computers sind und mehr wissen wollen über das leistungsstarke Betriebssystem CP/M 2.2, dann ist dieses Buch genau das richtige für Sie! Es behandelt CP/M 2.2 nicht nur in seiner allgemeinen Form, wie sie für sämtliche CP/M-Computer gültig ist, sondern bezieht auch die Hardware der CPC-Computer mit ein.
Best.-Nr. MT 859
ISBN 3-89090-204-9
DM 46,-/sFr. 42,30/öS 358,80

Digital Research
Das Handbuch des CP/M-2.2-Betriebssystems
März 1986, 342 Seiten

Alles über CP/M-2.2 von seinen Entwicklern: Die besten Informationen über dieses 8-Bit-Standard-Betriebssystem.
Best.-Nr. MT 90369
ISBN 3-89090-369-X
DM 38,-/sFr. 35,-/öS 296,40





R. Kost
Der Schneider PC
Oktober 1986,
ca. 300 Seiten mit zahlreichen Abbildungen

Der Schneider PC ist eine Herausforderung an die Welt der Mikrocomputer. Mit seinen zwei Betriebssystemen, dem bewährten MS-DOS, mit dem die Tür zu den Kompatiblen offensteht, und dem neuentwickelten DOS Plus, das auch den Zugriff auf die CP/M-86-Software ermöglicht, ist der Schneider PC praktisch universell einsetzbar. Beide Betriebssysteme werden anschaulich beschrieben und dokumentiert. Schneiders besonderer Service als Dreingabe ist die bedienerfreundliche Benutzeroberfläche mit den speziell angepaßten Desktop-Utensilien und dem Paint-Programm aus der GEM-Palette. Wie sie funktionieren, wie man mit ihnen arbeiten und ihre Möglichkeiten ausschöpfen kann, bildet den Hauptteil dieses Handbuchs. Der Anwender wird schrittweise in GEM eingeführt und auch mit den anderen GEM-Produkten bekannt gemacht.

Best.-Nr. MT 90415
ISBN 3-89090-415-7
DM 49,-/sFr. 45,10/öS 382,20













C. Straush
Schneider CPC Grafik-Programmierung
Januar 1986, 231 Seiten

Dieses Buch wendet sich an die Schneider CPC-Besitzer, die alles über die Grafikfähigkeiten ihres Computers wissen wollen. Es bietet einen umfassenden Überblick über die verschiedenen Anwendungsbereiche der Grafikprogrammierung: zwei- und dreidimensionale Diagrammdarstellungen, Definition und Bewegung von Sprites, Entwurf von Titelgrafiken, Einsatz der Grafik bei der Unterstützung anderer Programme. Alle Beispiele auf Diskette. (Best.-Nr. MT 898, DM 34,90*) und Kassette (Best.-Nr. MT 873, DM 29,90*).
Best.-Nr. MT 90182
ISBN 3-89090-182-4
DM 46,-/sFr. 42,30/öS 358,80
* inkl. MwSt.
Unverbindliche Preisempfehlung

J. Hückstädt
Der Schneider CPC 6128
1985, 273 Seiten

Dieses Buch ist für jeden CPC 6128-Besitzer eine wertvolle Hilfe, die vielfachen Möglichkeiten dieses bisher einmaligen Computers kennenzulernen und anzuwenden. Der Computerneuling wird Schritt für Schritt in den Umgang mit dem Computer und in die BASIC-Programmierung eingeführt, bis er alle notwendigen Kenntnisse besitzt, die mancher Profi bereits mitbringt. Aber an dieser Stelle wird das Programmieren mit dem CPC 6128 erst interessant, nämlich dann, wenn es darum geht, eine eigene Dateiverwaltung aufzubauen oder Grafik und Sound zu programmieren. Weiterhin erfahren Sie alles über CP/M Plus auf dem CPC 6128.
Best.-Nr. MT 90192
ISBN 3-89090-192-1
DM 46,-/sFr. 42,30/öS 358,80

J. Hückstädt
CP/M-Plus-Anwender-Handbuch CPC 6128/Joyce
Februar 1986, 256 Seiten

Mit der Verfügbarkeit von CP/M-Plus steht den Besitzern von SchneiderHeimcomputern der Zugang zu einer der vielleicht größten Software-Bibliotheken der Welt offen. Mit Hilfe dieser Programme kann die Grenze vom bloßen Heim- zum Personal Computer überschritten werden. Sie erfahren alles über die Organisation der Dateien, die Grundlagen der Assemblerprogrammierung sowie über den Aufbau von CP/M-Plus.
● Dieses Buch gehört zu den ersten in deutscher Sprache, die die weiterentwickelte Version 3.0 (CP/M-Plus) ausführlich behandeln.
Best.-Nr. MT 90197
ISBN 3-89090-197-2
DM 46,-/sFr. 42,30/öS 358,80

H. Tischer
Programmentwicklung unter CP/M 2.2 auf dem CPC 464/664
Februar 1986, 340 Seiten

Dieses Buch vermittelt alle Informationen, die zum selbständigen Entwickeln von CP/M 2.2-Programmen nötig sind. Besprochen wird sowohl die grundlegende Funktionsweise des CP/M Betriebssystems als auch alle dem Anwender schon zur Verfügung stehenden Systemroutinen, die diesem viel Arbeit ersparen. Zwei Kapitel beschäftigen sich dabei ausschließlich mit den zusätzlichen Möglichkeiten, die nur die Computer CPC 464/664 bieten.
Kenntnisse der 8080- oder Z80-Assemblersprache sind erforderlich.
Best.-Nr. MT 90209
ISBN 3-89090-209-X
DM 52,-/sFr. 47,80/öS 405,60

C. Straush
CPC 464 - Programmieren in Maschinensprache
1985, 276 Seiten

Dieses Buch weiht in die Arbeitsweise des BASIC-Interpreters ein und erklärt die Funktionsweise der Bauteile des Geräts und deren Zusammenwirken.
Best.-Nr. MT 829
ISBN 3-89090-166-2
DM 46,-/sFr. 42,30/öS 358,80

Dr. P. Albrecht
MULTIPLAN für den Schneider CPC
1985, 226 Seiten
Best.-Nr. MT 835
ISBN 3-89090-186-7
DM 49,-/sFr. 45,10/öS 382,20

G. Jürgensmeier
WordStar 3.0 mit MailMerge für den Schneider CPC
1985, 435 Seiten

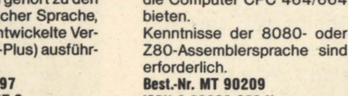
Das unentbehrliche Zusatz-Handbuch für die Arbeit mit dem Schneider CPC.
Best.-Nr. MT 779
ISBN 3-89090-180-8
DM 49,-/sFr. 45,10/öS 382,20

Dr. P. Albrecht
dBASE II für den Schneider CPC
1985, 280 Seiten
Best.-Nr. MT 90188
ISBN 3-89090-188-3
DM 49,-/sFr. 45,10/öS 382,20

Markt & Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler

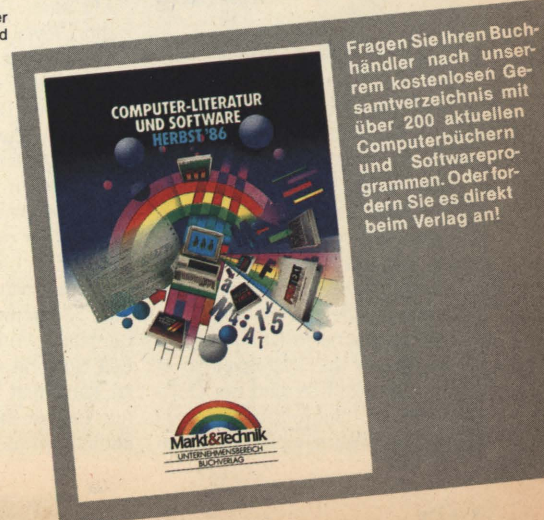
Bestellungen im Ausland bitte an den Buchhandel oder an untenstehende Adressen. Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, ☎ 042/41 56 56 Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH, Alser Straße 24, A-1091 Wien, ☎ 02 22/48 15 38-0

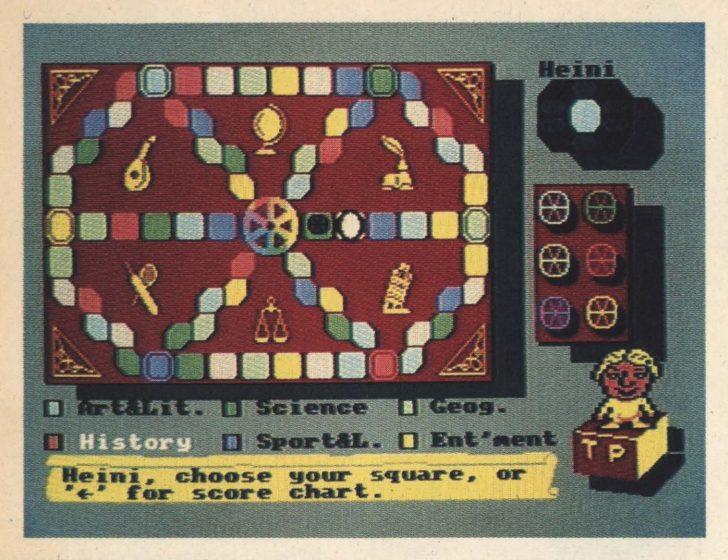
Irrtümer und Änderungen vorbehalten.





Unternehmensbereich Buchverlag
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München





Trivial Pursuit

Das weltweit erfolgreichste Brettspiel des Jahres gibt es jetzt auch in erweiterter Form für die populärsten Heimcomputer.

GRAFIK	78 ★
SOUND & MUSIK	75 ★
HAPPY-WERTUNG	80 ★

C 64 (Schneider, Spectrum, BBC)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Das Brettspiel Trivial Pursuit wurde an einem Dezember Nachmittag im Jahre 1979 von drei Kanadiern erfunden. Seitdem hat das Spiel einen unglaublichen Siegeszug um die ganze Welt angetreten und sich mittlerweile zirka 45 Millionen Mal verkauft.

Mindesten zwei Personen müssen sich bei Trivial Pursuit zusammenfinden, um ihr Allgemeinwissen zu beweisen. Es gibt sechs Wissensgebiete: Kunst und Literatur, Naturwissenschaften, Geographie, Geschichte, Sport und Unterhaltung. Letztere Rubrik beinhaltet zum Beispiel Fragen über moderne Musik, TV-Serien und ähnliches.

Auf einem Spielfeld befinden sich diverse Felder für jedes Wissensgebiet. Jeder Spieler würfelt und rückt seine Spielfigur dann in eine beliebige Richtung. Je nachdem, auf welchem Feld ein Spieler landet, muß er eine Frage beantworten. Ist die Antwort richtig, darf er solange weiter würfeln, bis er auf eine Frage passen muß.

Für jedes Wissensgebiet gibt es ein Spezialfeld. Erreicht ein Spieler so ein Feld und beantwortet hier eine Frage richtig, erhält er einen Keil. Wenn man von jedem Wissensgebiet einen Keil besitzt, muß man das Zentrum des Spielfelds erreichen. Beantwortet man dort noch eine Frage aus einem Wissensgebiet, das die Gegenspieler bestimmen dürfen, richtig, hat man das Spiel gewonnen.

Das sind nicht nur die Regeln des Brett-, sondern auch die des Computerspiels. Die Software-Version von »Trivial Pursuit« ist eine sehr sorgfältige, originalgetreue Adaption, die dem Brettspiel sogar einiges voraus hat.

Die Fähigkeiten des Computers werden klug ausgenutzt. Bei einigen Fragen erscheint eine Grafik (zum Beispiel die Umrisse eines Landes) oder ein Musikstück wird gespielt (gemeinerweise auch mal rückwärts!).

Außerdem gibt es einen elektronischen Quizmaster namens T.P., der per Sprechblase die Fragen stellt und eine statistische Auswertung, die genau verrät, welcher Spieler bei welchen Wissensgebieten Stärken oder Schwächen hat.

Bis zu sechs Spieler können bei diesem Programm gleichzeitig mitspielen. Während des Spiels kann man beliebig lange pausieren, sich vorzeitig verabschieden oder auch erst mit Verspätung zur Runde gesellen.

Das Grundprogramm liefert bereits über 3000 Fragen. An weiteren Zusatzfragen und einer vollständig übersetzten deutschen Version wird bereits gearbeitet. (hl)



Unsere Meinung

Freunde des Brettspiels werden nicht enttäuscht sein: Die Computer-Version von Trivial Pursuit bietet nicht nur den Spielspaß des Originals, sondern macht auch durch neue Extras vom Computer gut Gebrauch. Die Software-Version ist insofern besser als das Original, was bei Umsetzungen von Brettspielen ausgesprochen selten der Fall ist.

Die grafische Präsentation gefällt mir sehr gut. Das Spielfeld ist sehr übersichtlich und der Quizmaster T.P. eine originelle Bereicherung. Wenn eine Frage gestellt wird, zu der ein Musikstück ertönt, läuft er zum Beispiel zu einer Stereo-Anlage und drückt erst einmal aufs Knöpfchen des Kassetten-Recorders.

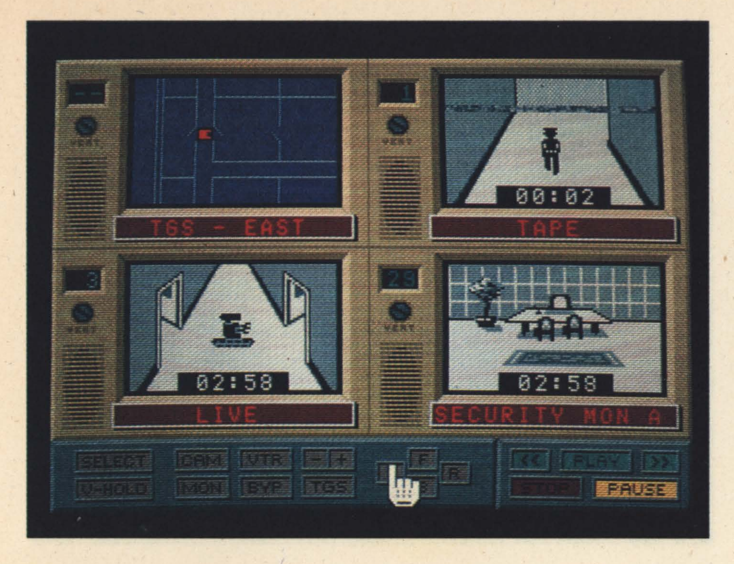
Mit einer Gruppe von Leuten gehört Trivial Pursuit wohl zu den unterhaltsamsten Computerspielen, die derzeit auf dem Markt sind. Zwei Dinge stören mich allerdings: Zum einen kann man keinen Spielstand speichern und zum anderen gibt es noch keine deutsche Umsetzung. Mit vielen Fragen der englischen Version kann man als Durchschnitts-Germane leider nicht viel anfangen. Momentan wird über eine deutsche Version noch verhandelt. Solange sie nicht erschienen ist, kann man Trivial Pursuit leider nur Leuten mit guten Englischkentnissen emfehlen. (hl)



Unsere Meinung

Wissen Sie, welches gekrönte Haupt zuletzt das englische Unterhaus betrat. Nein? Es beruhigt mich, daß ich offenbar nicht als einziger mit dieser Wissenslücke lebe. Diese Frage ist übrigens für Trivial Persuit-Verhältnisse noch harmlos. Musikrätsel, Scherzfragen und andere Gemeinheiten erwarten den Spieler. Die Fragen sind nicht nur durch ihre Themenwahl ungemein schwierig. Sie beziehen sich auch stark auf England, so daß sie für uns arme Kontinentaleuropäer kaum zu beantworten sind. Das ist auch mein einziger Kritikpunkt an diesem Spiel, der bei einer deutschen Version wohl hinfällig wird. Da man die Fragen separat nachladen kann, wird es sicherlich bald eine Datendiskette geben.

Ansonsten bin ich hellauf von der Computerumsetzung des Brettspiels begeistert. Normalerweise verlieren solche Spiele am Computer etwas von ihrem Flair, aber Trivial Pursuit muß man erlebt haben. Unsere erste Testrunde wurde erst nach Mitternacht beendet. Es stimmt so ziemlich alles: Grafik, Sound, Motivation. Man entdeckt immer wieder die Liebe zum Detail bei den Programmierern, die von der Animation T.P.s bis zur »echten« Standuhr reicht, die die verstrichene Spielzeit anzeigt und alle 15 Minuten sogar schlägt! (gn)



Hacker II

GRAFIK	79 ★	
SOUND & MUSIK	58 ★	
HAPPY-WERTUNG	86 ★	

Spione gesucht: Im Nachfolger zum Dauerbrenner »Hacker« müssen Sie einen Militärplan aus einem gut bewachten Safe klauen.

Atari ST (C64, Schneider, Spectrum, Amiga) 39 Mark (Kassette), 59 - 79 Mark (Diskette)

Eines schönen Abends greifen Sie fröhlich pfeifend zu Akustikkoppler und Heimcomputer, um ein wenig in Mailboxen herumzuwühlen. Mitten im schönsten Logon wird der Bildschirm plötzlich schwarz und die Verbindung unterbrochen.

Sekunden später tickert eine schier unglaubliche Nachricht auf den Bildschirm: Der amerikanische Geheimdienst meldet sich! Die Knaben haben nämlich herausgefunden, daß Sie als bester Hacker und Datenschnüffler der Welt gelten. Deswegen wendet man sich mit einem höchst pikanten Auftrag an Sie.

Der sowjetische Wissenschaftler Alexander Cherkazov hat einen schurkigen Plan entwickelt, wie man die Vereinigten Staaten ohne großen Aufwand in Schutt und Asche legen kann. Das heikle Papier trägt den Namen »Doomsday Paper« und lagert in Mikrofilm-Form in einem Tresor. Dieser Safe steht in einem Militärkomplex im tiefsten Sibirien.

Vom heimischen Computer aus kontrollieren Sie einen Roboter, der in dieses Gebäude geschmuggelt wurde. Um den Tresor zu knacken, müssen Sie erst vier Datenbanken aufspüren, die ebenfalls im Gebäude versteckt sind. Hier finden Sie die Teile des Codes, mit dem Sie den Tresor aufkriegen.

In dem Gebäude sind 38 Kameras installiert, die (fast) jeden Winkel überwachen. Außerdem gibt es einen Wachmann, der alle fünf Minuten einen Rundgang absolviert. In der Zentrale lauert eine Aufsichtsperson, die nur für die Überwachung der Kameras zuständig ist. Auf einem Bildschirm wechseln ständig die Bilder der 38 Kameras. Jedes Bild ist zirka eine Sekunde zu sehen, bevor zur nächsten Kamera weitergeschaltet wird.

Durch Anklicken von »Mon« empfangen Sie auf einem Monitor die ständig wechselnden Kamera-Bilder, die auch der Wachmann im Kontrollraum präsentiert bekommt.

Sie haben auch Zugriff auf einen Videorecorder, in dem Aufzeichnungen aller 38 Kamera-Bilder eingespielt werden können. Um den Mann im Kontrollraum zu überlisten, legen Sie zunächst das passende Band der Kamera ein, an der Sie sich vorbeimogeln wollen. Wenn alles stimmt, schalten Sie einfach in den Bypass-Modus und statt des Live-Bildes der Kamera sieht der Monitor-Kontrolleur die Video-Zuspielung! Unsere Bildschirmfotos zeigen links die Atari ST- und rechts die Commodore 64-Version. (hl)



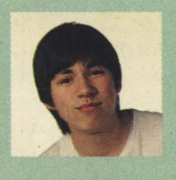
Unsere Meinung

Viele Leute meinten, daß Hakker zu simpel war. Selbst diesen Skeptikern kann ich Hacker II nur wärmstens empfehlen, denn der Nachfolger ist außerordentlich komplex und knifflig.

Das Programm ist nicht ganz unkompliziert, aber wenn man sich erst einmal warmgespielt hat, macht es viel Spaß. Den unterirdischen Militärkomplex zu erforschen und sich an Kameras und Wachposten vorbeizuschleichen, ist eine sehr spannende Angelegenheit. Die Spionage-Atmosphäre kommt hervorragend rüber. Unheimliche Soundeffekte und eindrucksvolle Schwarzweiß-Grafiken auf den vier Monitoren sorgen für fortgeschrittenen Nervenkitzel.

Hacker II ist sehr gut durchdacht, bietet ein neuartiges Spielprinzip und einige gelungene Gags. Wenn Sie zum Beispiel beim Videorekorder Standbild oder Bildsuchlauf wählen, erscheinen tatsächlich Störstreifen auf dem Bild! Außerdem leuchten täuschend echte LED-Anzeigen auf, wenn man einen Knopf drückt.

Bei den Schwarzweiß-Grafiken der Atari ST-Version hätten allerdings ein paar Graustufen nicht geschadet. Wer ein etwas ungewöhnliches und anspruchsvolles Spiel sucht, ist damit bestens bedient. (hl)

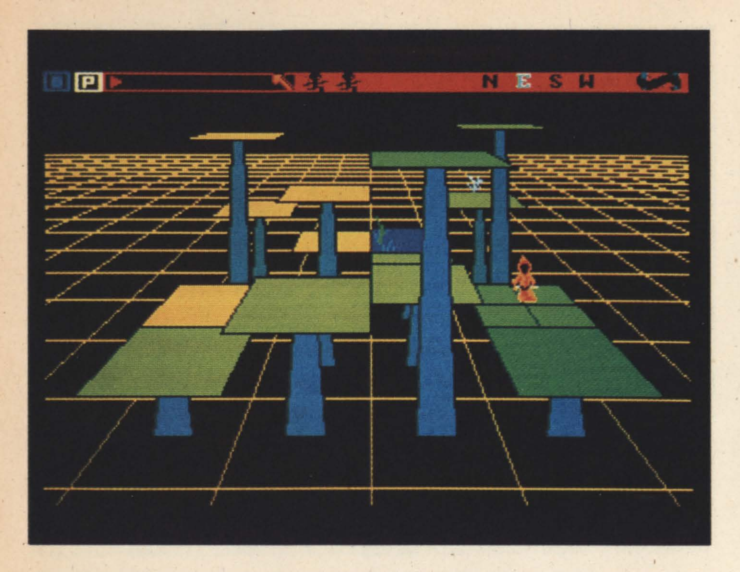


Unsere Meinung

Bei Fortsetzungsspielen sollte man immer kritisch sein. Schließlich wollen viele Firmen mit der Fortsetzung einfach nur dasselbe Spiel noch einmal verkaufen, mit wenig Aufwand also viel Kohle machen. Auf Hacker II trifft dies sicher nicht zu. Die Fortsetzung ist ein völlig eigenständiges Spiel, das mit einer ähnlichen Rahmenhandlung arbeitet. Nur die ersten Sequenzen im Spiel sind aus Hacker übernommen und an die neue Handlung angepaßt worden. Sobald man aber im unterirdischen Komplex ist, hat man ein völlig neues Spiel vor sich liegen, das mit nichts derzeit erhältlichem vergleichbar ist.

Die Spielidee ist schon sehr gut, die Details aber sind einsame Spitze. Hier sei auch mal ein Lob für die Anleitung vergeben. In der mir vorliegenden amerikanischen Version liegt ein Handbuch für den MRU bei, das mich an die Gebrauchsanleitung für einen Videorecorder erinnert: Technische Daten, Schemazeichnungen und sogar die Garantiehinweise fehlen hier nicht.

Ich habe eigentlich nur einen Grund, warum ich Hacker II nicht die Höchstnote vergebe: Warum, um alles in der Welt, muß man hier gegen die »bösen« Russen vorgehen? Hätte es nicht auch ein herrlich unpolitischer, verrückter Wissenschaftler getan? (bs)



Mindwalker

GRAFIK	62 ★	
SOUND & MUSIK	57 ★	
HAPPY-WERTUNG	42 ★	

Amiga (Kostenlose Beigabe)

Jedem Amiga liegt ein tiefenpsychologisch angehauchtes Action-Spielchen bei, das mit tollem Sound und netter Grafik aufwartet.

Schauen Sie mir tief in die Augen, Herr Professor, tiefer, ganz tief... Sie können sich an nichts mehr erinnern. Sie sind entspannt. Ich werde jetzt ein Teil Ihres Unterbewußtseins, Ihres verworrenen Ichs. Es ist ein langer und beschwerlicher Weg, Sie zu heilen, Herr Professor. Aber wir werden es schaffen...

Schon die Einleitung zeigt, daß »Mindwalker« kein normales Computerspiel ist. Es ist auch keine Amiga-Umsetzung einer bekannten Spielidee oder eines Programms, das schon einmal auf einem anderen Computer zu sehen war. Die Hintergrundstory ist ebenso neu wie der Computer: Sie, ein weltbekannter Psychologe, versuchen, einen geisteskranken Wissenschaftler per Hypnose zu heilen.

In der ersten der insgesamt vier verschiedenen Spielebenen sind Sie auf dreidimensionalen Plattformen mit der Mission unterwegs, einen »Gedankenpfad« zwischen einem Gedanken-Kristall und Ihrer geistigen Basis zu legen. Dies ist jedoch mit einigen Tücken verbunden: Zum einen müssen Sie gelegentlich Ihre Gestalt wechseln, um den Pfad nicht abreißen zu lassen. Das Gehirn hat nämlich verschiedene Gedankenzonen, und nicht jede Persönlichkeit kann sich auf allen Gebieten bewegen. Zum anderen stellen Ihnen einige arglistige Feinde nach. Ein paar gezielte Strahlen sind oft die einzige Rettung.

Sobald der Gedankenpfad gelegt ist, tauchen Sie durch eine Röhre hinab in das Gedächtnis. Hinter dessen Türen verbirgt sich ein gewaltiges, blitzendes Heer von Nervenzellen. Ihre Aufgabe besteht nun darin, einen Behälter mit Scherben der geistigen Gesundheit des Wissenschaftlers zu finden und sie zu entfernen.

Haben Sie sich bis hierher wacker gehalten, erwartet Sie nun im Unterbewußtsein Ihres Patienten ein vertracktes Puzzle. Die vorher aufgesammelten Scherben ergeben nämlich ein Bild, das den Seelenzustand darstellt. Beim Einpassen der Teile hilft Ihnen auf Wunsch freudig Onkel Sigmund, der jedoch horrende Honoraransprüche stellt.

Am Ende dieser Irrfahrt durch den Geist des Wissenschaftlers haben Sie einen Teil seines kranken Geistes befreit und mit Ihren Gedanken ausgefüllt, doch noch viele andere warten auf Heilung. Also beginnen Sie wieder ganz von vorne, diesmal wird es Ihnen allerdings nicht mehr ganz so leichtgemacht.

(Toni Schwaiger/gn)



Unsere Meinung

Obwohl »Mindwalker« eines der ersten Amiga-Spiele ist, präsentiert es schon ansprechende Grafik- und Soundspezialitäten, die man sich vom Amiga erwartet. Die Grafik ist wirklich nett, und der Eifer der Programmierer macht auch vor aufwendigen Soundeffekten nicht halt. Szene für Szene findet der Spieler immer neue, vortrefflich arrangierte Stereospielereien.

Die Motivation, den nächsten Level zu erreichen, ist anfangs recht hoch. So hangelt man sich von einer Stufe zur nächsten, bis man schließlich mit Onkel Sigmunds Hilfe das Puzzle gelöst hat und die Hatz wieder von vorne beginnt.

Die Schwierigkeit ist gestiegen, der Spieleifer jedoch in den Keller gefallen. Trotz noch fieserer Finsterlinge und vertrackterer Viren kann einen die – mittlerweile bestens bekannte – Handlung einfach nicht mehr begeistern. Der »Aha«-Effekt ist verschwunden und man macht sich vergeblich auf die Suche nach dem Spiel in den Grafik- und Sound-Effekten.

Angesichts der löblichen Tatsache, daß man »Mindwalker« gratis bekommt (oder den Amiga als kostenlose Beigabe zum Spiel), sollte man etwas Nachsicht üben. Commodore hätte jedenfalls eine schlimmere Wahl treffen können! (gn)



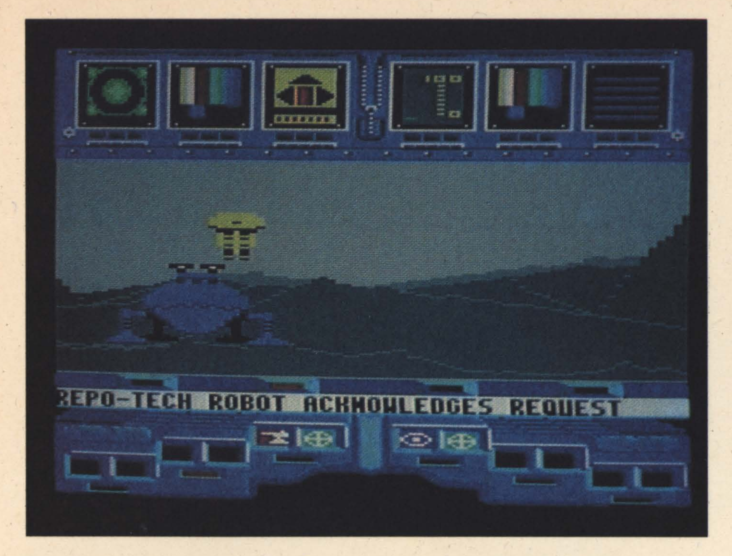
Unsere Meinung

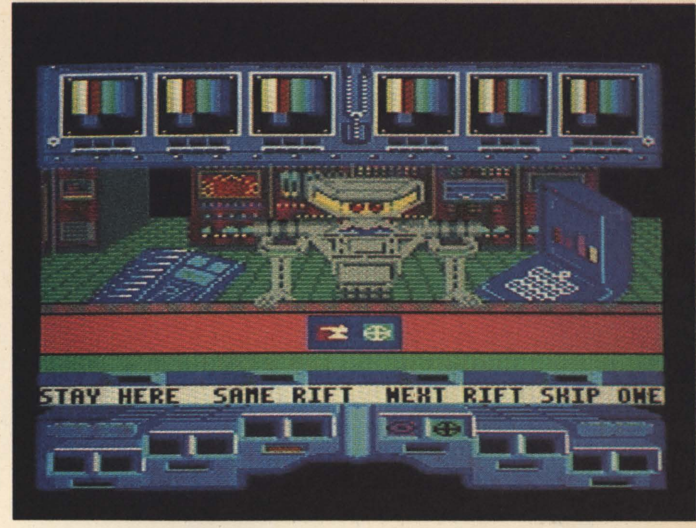
So so, da versucht Commodore mit einem ungeheuren Werbeaufwand jedermann klar zu machen, daß der Amiga ein professionelles Gerät für professionelle Anwender ist und keinesfalls ein Heim- oder gar Spielcomputer. Und dann kommt irgendjemand auf die Idee, dem Gerät ein Spiel beizulegen, damit man sich mit den Grafik- und Soundfähigkeiten bekanntmachen kann.

In meinen Augen ist »Mindwalker« dann auch mehr ein Grafik- und Sound-Demo, aber kein gutes Computerspiel.

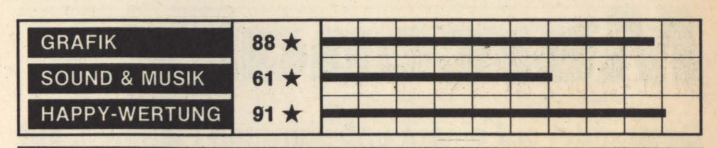
Ich glaube, das man bei der Entwicklung krampfhaft versucht hat, möglichst viele Spielelemente in »Mindwalker« zu integrieren: Action, Geschicklichkeit, Logik, Strategie, Glück und sogar ein wenig Adventure. Ich glaube, daß ist gehörig in die Hose gegangen, denn es fehlt einfach an einem Konzept. Man spielt und spielt und spielt und weiß eigentlich nie so recht, was man da eigentlich macht und warum.

Einem geschenkten Gaul sollte man nicht ins Maul schauen und deswegen sollte der eine oder andere Amiga-Besitzer auch mal die Mindwalker-Diskette ins Laufwerk schieben. Wäre »Mindwalker« aber ein eigenständiges Spiel, für das man 70 bis 100 Mark hinblättern müßte, würde ich vom Kauf abraten. (bs)





Koronis Rift



GRAFIK	88 ★
SOUND & MUSIK	61 ★
HAPPY-WERTUNG	91 ★

C 64 (Schneider, Atari XL/XE)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Auf der Suche nach den Relikten einer ausgestorbenen Rasse: Als kosmischer Schatzsucher wartet auf Koronis Rift ein Vermögen auf Sie.

Seit drei Tagen fliegen Sie mit Ihrem Raumschiff durch den Leerraum zwischen den Galaxien, eine sternenlose kosmische Einöde. Plötzlich schlagen die Anzeigen des Bordcomputers aus: Ein Planet wird geortet! Es ist eine große, einsame Welt, die im Nichts zwischen den Milchstraßen rotiert; eine Welt, die auf keiner Sternenkarte eingezeichnet ist. Was Sie soeben entdeckt haben, ist Koronis Rift, der legendäre Sitz der Ancients, einem Völkerbund, der vor 700000 Jahren das Universum beherrschte. Die Ancients waren eine Vereinigung von 30 Rassen, die ihre hochentwickelten Waffensysteme auf Koronis Rift testeten.

Das ist die Chance Ihres Lebens: Fliegen Sie mit einem Beiboot auf den wiederentdeckten Planeten, und bergen Sie die wertvollen Relikte der Ancients. Leider wird das Unternehmen nicht zu einer gemütlichen Einkaufsfahrt, denn als die Ancients verschwanden, ließen sie ihre Waffensysteme nicht unbewacht. Eine Rasse von genetisch herangezüchteten Kriegern, den Guardians, wacht über das technische Vermächtnis.

Als mutiger Bursche besteigen Sie trotzdem ein Beiboot und flitzen wenig später schon über die Planetenoberfläche. Ein Radar informiert Sie, in welcher Richtung sich das nächste Schmuckstück aus der Ancients-Technologie befindet. Wenn Sie mit Ihrem Raumgleiter auf Sichtweite heran sind, schicken Sie einen Hilfs-Roboter los, der das begehrte Teil für Sie klaut. Unterwegs greifen Sie natürlich dauernd Guardians an, die Sie durch gezielte Lasersalven abschießen können.

Haben Sie das Beutestück endlich an Bord, zeigen Ihnen zwei Symbole an, welche Art von Gerät es ist und von welchem Ancient-Volk es stammt. Das gestohlene Teil können Sie in Ihr Schiff einbauen und so die Ausrüstung aufpäppeln. Hin und wieder empfiehlt sich ein Besuch beim Mutterschiff, wo ein Dienst-Roboter das Beutegut untersucht. Hier kann man auch Teile verkaufen: Der Roboter tippt den Wert auf einer Art Registrierkasse ein, und Sie erhalten einen schönen Punktebonus.

Das Endziel ist es, das zwanzigste Rift zu erreichen und dort die Basis der Guaradians zu zerstören. Ein hartes Stück Arbeit, da schon ab dem dritten Level dauernd Attacken erfolgen, und man außerdem mit den erbeuteten Teilen herumexperimentieren muß. (hl)



Unsere Meinung

Wenn das mal kein tolles Spiel ist: Gute Fraktal-Grafik, phantastische Animation, interessante Story, Action, Fliegen, Strategie, Ballern, Nachdenken... Uff! Um es kurz zu machen: Bei Koronis Rift hat man alle Hände voll zu tun. Vor allem die Idee mit den verschiedenen Ausrüstungsteilen sorgt für Spielspaß. Oft muß man durch Experimentieren herausknobeln, was wofür gut ist. Und das Spiel ist komplex: 20 Levels, randvoll mit schnuckeligen Sachen und bewacht von grimmigen Roboterschiffen.

Damit Koronis Rift nicht schwer wird, kann man einen Spielstand speichern. Damit es aber auch schön spannend bleibt, ist dieser Spielstand der einzige, den man verewigen kann.

Die fraktalen Grafiken beeindrucken. Zusammen mit der geschickten Farbwahl ergeben sich gute perspektivische Effekte. Am stärksten finde ich jedoch die fantastische Animation des Bordroboters, die ein wahres Glanzstück ist.

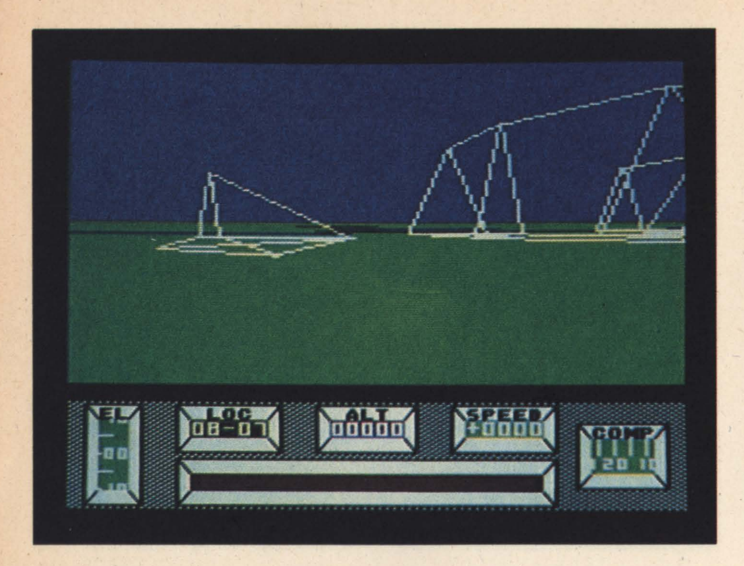
Koronis Rift erfüllt so ziemlich alle Anforderungen, die ich an ein gutes Computerspiel stelle. Obwohl das Programm schon knapp ein Jahr alt ist, gehört es immer noch zu den Besten. (hl)

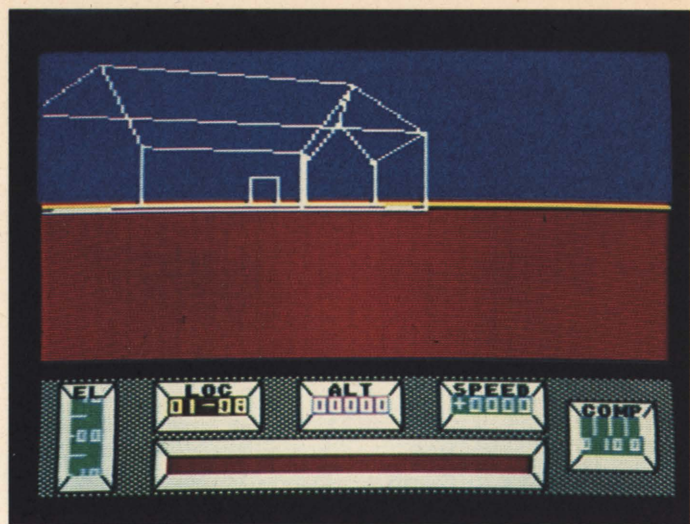


Unsere Meinung

Ich geb es ja zu, ich bin ein hoffungsloser Lucasfilm-Fan. Das betrifft zwar in erster Linie die Kino-Filme dieser Truppe, aber auch an den Spielen habe ich einen Narren gefressen. Mein absolutes Lieblingsspiel von Lucasfilm ist Koronis Rift.

Meine Begeisterung fängt bei der flotten 3D-Grafik mit den detaillierten Cockpit-Instrumenten an. Die Fraktal-Grafik, die die Gebirge des Planeten auf den Bildschirm zaubert, ist bis heute das Schnellste, was ich in dieser Hinsicht auf dem C 64 gesehen habe. Doch auch was im Spiel steckt, überzeugt mich voll. So wird der Gleitflug des Bodenfahrzeugs hervorragend simuliert. Ich habe beim Spielen wirklich das Gefühl, in einigen Zentimetern Höhe über einem fremden Planeten zu schweben. Dazu kommen noch die zahlreichen strategischen Elemente. Welche technischen Geräte behält man, welche verkauft man? Wofür sind manche Gegenstände überhaupt gut? Die Tabelle in der Anleitung bietet da schon einige Hilfen. Leider ist diese Tabelle in der europäischen Anleitung unvollständig. Wer die Möglichkeit hat, an die amerikanische Version (von Epyx, nicht Activision) heranzukommen, sollte sich diese besorgen (sie hat auch einen schnelleren Fast-Loader). (bs)





Mercenary

GRAFIK	83 ★	
SOUND & MUSIK	19 ★	
HAPPY-WERTUNG	88 ★	

C 64 (Atari XL/XE, Atari ST, Schneider, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Gestrandet auf einem unbekannten Planeten, auf dem sich auch noch zwei Völker in den Haaren liegen. Wird Ihnen die Flucht gelingen?

Sie sind der intergalaktische Söldner, der für Geld so ziemlich jeden Auftrag annimmt. Doch für Ihren letzten Job scheinen Sie recht schlecht bezahlt worden zu sein, denn Sie konnten an Ihrem Raumschiff nicht die nötigen Reparaturen erledigen. Prompt fällt der Raketen-Motor aus und Sie müssen auf dem Planeten Targ notlanden.

Ihr Raumschiff ist natürlich hinüber, aber Sie und Benson haben überlebt. Wer Benson ist? Benson ist Ihr hochintelligenter Computer-Raumanzug, der, mit zahlreichen Instrumenten und Gerätschaften ausgestattet, Ihnen ein Überleben auf Targ erst ermöglicht.

Targ ist ein recht belebter Planet, er ist die Heimat der friedliebenden Palyars. Vor kurzem fielen aber die bösen Mechanoiden auf Targ ein.

Ihre eigentliche Aufgabe ist es von Targ zu fliehen. Das ist aber gar nicht so einfach, denn das einzige Fahrzeug, das Sie sich mit Ihrem letzten Geld leisten können, ist ein wenig schwach auf der Brust und kann der Schwerkraft von Targ nicht entfliehen. Also müssen Sie irgendeinen Weg finden, an ein größeres Schiff heranzukommen.

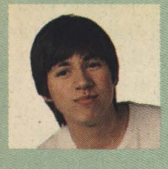
In der Zwischenzeit bemühen sich sowohl die Palyars wie auch die Mechanoiden um Ihre Dienste. Man hat Ihre Fähigkeiten erkannt und will Sie im Kampf gegen den jeweiligen Gegner einsetzen. Dafür winken saftige Geldprämien. Für Sie bedeutet das, daß Sie Wege finden müssen, beide Parteien gegeneinander auszuspielen.

Weiterhin geben Ihnen unterirdische Labyrinthe und seltsame Gegenstände eine Menge komplizierter Rätsel auf, die es alle zu lösen gilt, bevor eine erfolgreiche Flucht gelingt.

Neben all diesen Adventure-Elementen kommt aber auch die Action bei Mercenary nicht zu kurz. Schließlich fliegen Sie mit einem gut bewaffneten Gefährt durch die Gegend.

An Gags und witzigen Details mangelt es bei Mercenary nicht. So stehen öfters Werbetafeln von Commodore und Atari herum. Bei der Commodore-Version des Spiels erscheint – sollte man eine der Atari-Tafeln abschießen – der Text: »Gut gemacht«, während nach Zerstörung der Commodore-Tafeln ein unfreundliches »Verräter!« aufleuchtet. Bei der Atari-Version ist dies umgekehrt.

Schaffen Sie es tatsächlich, von Targ zu fliehen, ist das Spiel nicht vorbei. Mit dem Programm »The Second City« kann man Mercenary noch einmal spielen, allerdings in einem höheren Schwierigkeitsgrad. (bs)



Unsere Meinung

Knapp an der Höchstnote vorbei ging es bei meiner Wertung für Mercenary. Und warum? Nun, »Koronis Rift« ist in meinen Augen ein klein wenig besser und komplexer. Aber man muß Mercenary zugute halten, daß es komplett im Speicher steht, während »Koronis Rift« oft von Diskette nachlädt und deswegen kein gutes Kassettenprogramm abgibt.

An Mercenary gefällt mir besonders gut, daß es keinen festen Lösungsweg gibt. Es existieren nachgewiesenermaßen drei völlig verschiedene Wege, von Targ zu entkommen. Außerdem hat jede dieser Möglichkeiten noch eine Vielzahl von Variationen.

Die Vektor-Grafik ist zwar beeindruckend schnell, teilweise aber etwas langweilig. Meistens sieht man nur ein Gebäude oder einen Gang mit einem Gegenstand. Dafür ist die Animation der zusammenfallenden Gebäude der wahre Augenschmaus. Schade, daß nur ein paar Standard-Soundeffekte vorhanden sind.

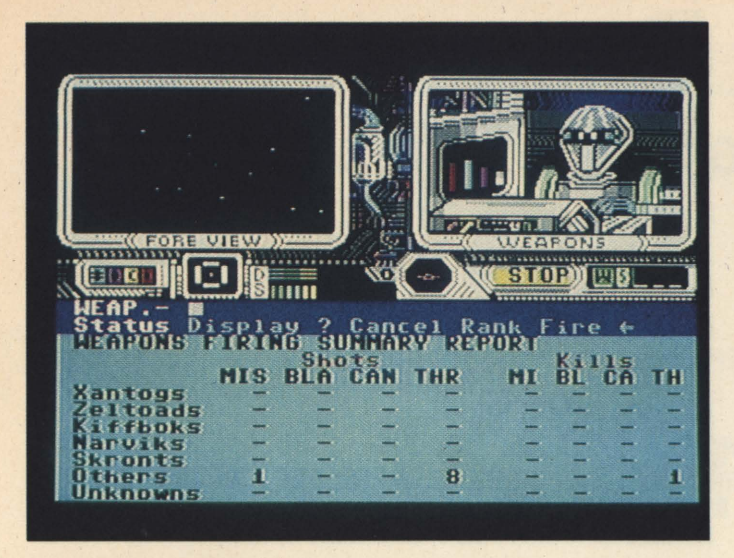
Mercenary ist ein tolles Spiel mit vielen Ideen, das ich gerne allen Spiele-Freaks empfehlen möchte. Anders als bei den stumpfsinnigen 3D-Action-Adventures, verbindet Mercenary die Elemente der Action und des Adventures auf interessante Weise. (bs)

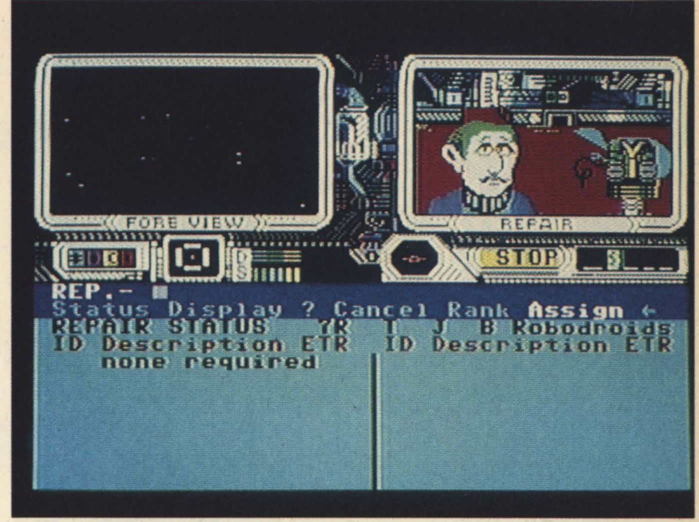


Unsere Meinung

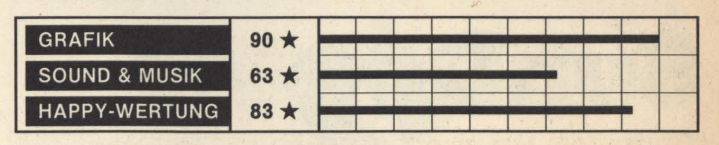
Wenn ich an meinen Geschichtsunterricht zurückdenke, habe ich dort gelernt, daß unsere Vorfahren Jäger und Sammler waren. Bei »Mercenary« falle ich gerne in diesen Status zurück, denn die Aufgabe von Targ zu entkommen, reizt mich ungemein. Es verwundert zwar, daß man zu diesen Methoden auf einer High-Tech-Welt gezwungen ist, aber auf einem fremden Planeten versauern möchte man ja nicht. Die Handlung ist damit klar, nur wo soll man anfangen. Man kennt keinen Menschen und weiß auch nichts über die dortigen Gepflogenheiten. Probieren ist angesagt, und das nicht zu knapp. Man ist völlig auf sich gestellt und muß allein herausfinden, was erreichbar ist. So simpel die Handlung auch zu sein scheint – sie beschränkt sich im Grunde auf Herumfahren, Dinge aufsammeln und verscherbeln – mich kann sie faszinieren.

Einen großen Anteil daran hat sicherlich die ungeschlagene Vektorgrafik von »Mercenary«. Ich frage mich heute noch, wie Novagen die ruckfreie Bewegung programmiert hat. Allein dieser Teil ist ein Meisterwerk. Ich vermisse einzig und allein die Soundeffekte, die für etwas Abwechslung sorgen würden. Trotzdem steht mein Urteil fest: Ein Spiel für die Kenner, die Elite schon lange langweilt. (gn)





Psi-5 Trading Company



C64 (Schneider, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Wenn Sie Ihr Raumschiff zum Zielplaneten bringen, winkt eine saftige Belohnung. Doch die Weltraum-Piraten schlafen nicht...

Wir schreiben das 35. Jahrhundert im Parvin-Sektor. In diesem gottverlassenen Winkel der Galaxis hat die Förderung von Bodenschätzen Glücksritter aus dem ganzen Universum angelockt. Die schwach besiedelte Kolonie war auf diesen Ansturm nicht eingerichtet. Prompt werden Waren aller Art knapp. Unglücklicherweise werden die meisten Handelsraumschiffe auf dem langen Weg von Piraten angegriffen und ausgeraubt. Wenn es einem Schiff gelingt, das Ziel zu erreichen, ist die Belohnung um so höher.

In dem Strategiespiel »Psi-5 Trading Company« sind Sie der Boß eines Raumkreuzers, der vor dem Risiko dieser Reise nicht zurückschreckt. Zu Beginn wählen Sie eine von drei unterschiedlich schwierigen Missionen aus und stellen Ihre Crew zusammen. Sie benötigen je einen Spezialisten für die Bereiche Waffen, Navigation, Technik, Information und Reparatur.

Für jedes Fachgebiet gibt es je sechs Bewerber, und Sie haben die Wahl, sich für die richtigen Leute zu entscheiden. Die Stärken und Schwächen jedes Kandidaten stehen in einer Personalakte, die man auf dem Bildschirm aufschlagen kann. Wägen Sie Vor- und Nachteile ab, und wählen Sie Ihre Crew. Bei einem anderen Spiel kann man es mit einer neuen Mannschaft versuchen.

Schließlich beginnt der gefahrvolle Flug in den Parvin-Sektor. Mit dem Joystick können Sie zwischen den einzelnen Abteilungen hin und herschalten, Informationen abrufen und Befehle erteilen.

Bei der Informations-Abteilung können Sie sehen, wieviele Raumschiffe sich gerade in der Nähe befinden. Das verantwortliche Besatzungsmitglied untersucht diese Schiffe auf Befehl hin und teilt Ihnen mit, ob es sich um Freunde oder Feinde handelt. Ist letzteres der Fall, sollten Sie sich zur Wehr setzen.

Bei längeren Gefechten werden alle möglichen Teile Ihres Schiffs beschädigt. Geben Sie der Reparatur-Abteilung Anweisungen, was vorrangig wieder in Stand gesetzt werden soll. Im schlimmsten Fall entern die Raumpiraten Ihr Schiff und beginnen, die Ware zu klauen. Wenn der Lagerraum leer ist, wird das Spiel abgebrochen. Aber Sie geben beistimmt nicht so leicht auf... (hl)



Unsere Meinung

Respekt, meine Herren: Psi-5 Trading Company ist ein in jeder Hinsicht ausgefallenes Spiel, gut durchdacht, gewitzt und mit hervorragend animierten Grafiken geschmückt. Dazu gibt es einige flotte Hintergrund-Melodien von Ed Bogas.

Eine der schönsten Ideen ist die Zusammenstellung der Schiffsmannschaft. Die Paß-Bilder der Bewerber sind eine Schau für sich und könnten einem aberwitzigen Weltraum-Comic entsprungen sein. Das Lesen der Personalakten (Englischkenntnisse erforderlich!) ist ein Heidenspaß, denn neben Menschen gibt es allerlei Außerirdische und Roboter. Mein persönlicher Liebling ist übrigens der Waffenexperte Boris, den ich nur wärmstens empfehlen kann. Boris schont keinen schäbigen Weltraumpiraten und arbeitet sehr selbständig. Gerüchte besagen, daß er eine Anspielung auf meinen lieben Kollegen Boris »bs« Schneider sein soll. Wer weiß...?

Psi-5 ist vor allem ein Strategiespiel, aber eines der hektischen Sorte. Wer nicht in Panik gerät, wenn das halbe Schiff zerschossen ist, sämtliche Crewmitglieder neue Hiobsbotschaften melden und die Raumpiraten gerade den Frachtraum plündern, hat gute Chancen ans Ziel zu kommen. (hl)



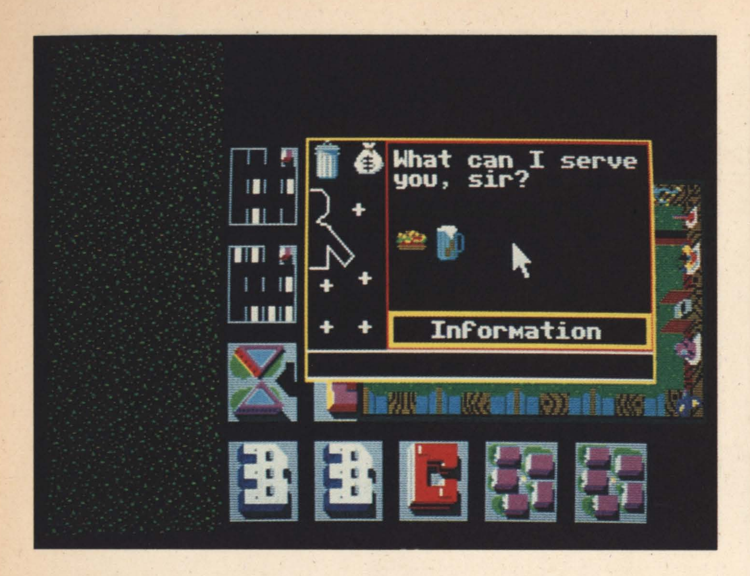
Unsere Meinung

Mit Psi-5 legte der amerikanische Newcomer Accolade ein tolles Weltraumkampf- und Handelsspiel vor, das einen entscheidenden Nachteil hatte: Es mußte gegen das hochgelobte »Elite« von Firebird antreten, das wenige Monate vorher Europa im Sturm erobert hatte. Denn sind wir doch einmal ehrlich: Wer kauft sich denn noch einmal ein Weltraum-Handels-Spiel, wenn er schon eines hat?

Wegen dieser Themengleichheit ging aber die Tatsache völlig unter, daß Psi-5 ein völlig anderes Spiel ist. Hier steuert man nicht selbst das Raumschiff, sondern befehligt eine sechs Mann starke Crew. Somit hat Psi-5 einige Rollenspielelemente.

Die Animationen der Figuren ist ausgezeichnet gelungen. Aber bei diesem Spiel ist die Grafik wirklich nur eine Zierde, sie ergibt spielerisch kaum Sinn, denn man muß die Kommandos per Joysticks aus Menüs herausholen. Man benötigt schon eine gewisse Einarbeitungszeit, um sich damit anzufreunden.

Psi-5 ist mit Sicherheit ein tolles Programm mit einem gut ausgetüftelten Prinzip, das ich auch sehr gerne spiele. Nur eine Warnung: Ganz so toll, wie es dank der Grafik auf den ersten Blick aussieht, ist es auch nicht. (bs)



SunDog

GRAFIK	74 ★
SOUND & MUSIK	5 ★
HAPPY-WERTUNG	85 ★

Atari ST (Apple II)
ca. 150 Mark (Import, Diskette)

Eine gefährliche Erbschaft erwartet Sie: Ein Raumschiff, einige tausend Credits und ein seltsamer, kniffliger und geradezu eiskalter Auftrag.

Sie heißen Zed und sind einer der Söhne einer kleinen Bergwerksfamilie auf einem der zahlreichen Minen-Planeten der Milchstraße. Ihr Leben wäre arbeitsreich, hart und sehr kurz geworden, wie das eines jeden Minen-Arbeiters. Doch dann erhalten Sie einen Brief, der Sie über eine Erbschaft informiert. Ein Ihnen völlig unbekannter Onkel Brock hinterläßt ihnen Bargeld, Privatbesitz und ein Raumschiff: Die SunDog. Auf dem Planeten Jondd soll Ihnen das Ganze übergeben werden.

Aber die Gesetzsprechung von Jondd hat da noch eine Klausel parat, die Zed aus der Bahn bringen könnte. Mit der Erbschaft erhält man nicht nur den Besitz des Verstorbenen; man muß auch dessen Verpflichtungen übernehmen.

Und dieser Onkel, der in der ganzen Galaxis als gerissener Händler bekannt war, hatte kurz vor seinem Tode einen ungewöhnlichen Auftrag angenommen: Er hat sich bereiterklärt, für eine halbe Million Credits eine Kolonie aufzubauen und die künftigen Bewohner dort abzuliefern. Der Auftraggeber ist eine obskure Religionsgemeinschaft mit dem Namen »Society of the New Faith«. Die zukünftigen Bewohner der Kolonie befinden sich in einem sehr leicht transportierbaren Zustand, der als Cyrogen bezeichnet wird: Sie sind eingefroren worden, um weder Sauerstoff noch Nahrung zu verbrauchen.

Teile der Kolonie hatte Brock schon fertiggestellt. Doch dann hatte er einen recht mysteriösen Unfall, bei dem er ums Leben kam. Wenn Sie seine Erbschaft annehmen, haben Sie innerhalb eines Zeitlimits die Kolonie fertigzustellen und die Cyrogens dort abzuliefern. Schaffen Sie dies nicht, müssen Sie eine hohe Konventionalstrafe bezahlen. Im besten Falle bedeutet das: Zurück in die Mine und bis ans Lebensende schwer und umsonst schuften.

Die Sache hat einige Haken: Sie wissen nicht, wo sich die Kolonie und die Cyrogens befinden. Außerdem haben Sie überhaupt keine Erfahrung mit Weltraum-Handel und -Flug.

SunDog ist eine Kombination aus Rollen-, Abenteuer-, Simulations- und Actionspiel. Das von Rollenspielen bekannte Punktesystem wird verwendet, Adventure-ähnliche Probleme sind zu lösen, das Raumschiff muß von Planet zu Planet gesteuert werden, und Kämpfe sind am Bildschirm mit der Maus auszutragen.

(bs)



Unsere Meinung

Für 8-Bit-Computer ist »Elite« die ideale Verquickung möglichst vieler Spielprinzipien: Raumschiff-Simulation, Action- und Handelsspiel und auch etwas Adventure. Wenn man jetzt noch einen Schuß mehr Adventure sowie einen guten Teil Rollenspiel dazu gibt und das ganze mit einer Grafik und Benutzerführung versieht, die einem 16-Bit-Computer würdig ist, dann kommt man auf SunDog.

Die Kommando-Eingabe per Maus ist kaum übertreffbar: Wenn Sie ihr Raumschiff starten wollen, setzen Sie die Spielfigur einfach in den Pilotensessel. Wollen Sie aus dem Raumschiff raus? Einfach in die Luftschleuse gehen. Sie wollen Gegenstände mitnehmen? Einfach anklicken und in eine von drei Taschen, die Hand oder den Mund legen. Die Benutzerführung ist derart intelligent und selbsterklärend, daß man innerhalb von Minuten die Steuerung fast aller Spielelemente intus hat.

Noch dazu kommen eine tolle Story, einige ganz schön vertrackte Probleme, viel Action mit den Weltraumpiraten und, nicht zu vergessen, ein paar tolle Gags. Am besten haben mir die Schimpfwörter gefallen, die mir ein Barmann in einer Raumhafenkneipe an den Kopf warf.

Das ist die Software, von der es mehr für die 16-Bit-Computer geben sollte.

(bs)



Unsere Meinung

»SunDog: Frozen Legacy« gehört zu den wenigen Spielen, die zumindest ansatzweise von den Fähigkeiten des Atari ST Gebrauch machen. Es gibt zwar auch eine schon etwas betagtere Apple II-Version, die aber nicht alle Features der ST-Version haben soll.

Die Story ist sehr ausgefeilt und verspricht noch einige Wendungen im Verlaufe des Spiels. Außerdem ist zu Anfang des Spiels in vielen Menüs eine Menge Platz frei. Das läßt auf noch mehr Befehle schließen, die aber erst fortgeschrittenen Spielern offenstehen.

Das Steuerungsprinzip ist sehr intelligent und benötigt in der Anleitung nur wenige beschreibende Worte. Auf dem Bildschirm sind immer nur die Befehle zu sehen, die gerade sinnvoll wären, so daß die Menüsteuerung nicht überladen mit Information ist und man sich auf die eigentlichen Inhalte konzentrieren kann.

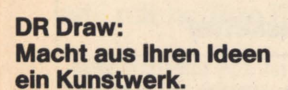
Die Verquickung der einzelnen Spielprinzipien ist ziemlich gut gelungen, auch wenn ich mir die Raum-Action-Sequenzen noch etwas schneller gewünscht hätte.

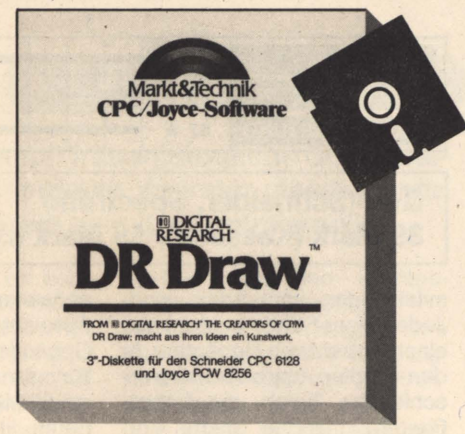
Wer einen Atari ST besitzt und nach einem möglichst komplexen Spiel sucht, das diesem Computer auf dem Leib geschrieben ist, der muß nicht weiter suchen – es gibt ja SunDog.

(hl)



Professionelle Grafikprogramme für Schneider CPC 6128 + Joyce





DR Draw: Macht aus Ihren Ideen ein Kunstwerk.

Verwenden Sie DR Draw, um Organisations-Diagramme, Flußdiagramme, Logos, technische Zeichnungen, Schaubilder, Platinenentwürfe und jede nur erdenkliche Art von Linien- und Formgrafiken zu entwerfen. Jeder Bestandteil Ihrer Zeichnung kann auf vielfältige Weise durch Farben und Schraffuren hervorgehoben werden.

Die Fähigkeiten auf einen Blick:

- Erstellung beliebiger Zeichnungen
- vorprogrammierte Figuren wie Kreise, Quader, Rechtecke, Kreisbögen, Polygone und Linien
- freie Wahl der Gestaltungselemente wie Farben, Muster und Schriftarten
- Vergrößerungen und Ausschnittdarstellungen
- Teile einer Zeichnung können kopiert, verschoben oder gelöscht werden
- Grafiken können gespeichert, geplottet oder gedruckt werden
- einfache Bedienung durch Menüauswahl

Hardwarevoraussetzungen:

DR Draw läuft auf jedem Schneider CPC 6128 oder Joyce PCW 8256 mit einem oder zwei Diskettenlaufwerken. Die Grafiken können auf jedem Drucker oder Plotter ausgegeben werden, für den ein GSX-Treiber verfügbar ist. Dazu zählen Schneider-, Epson- und Shinwa-Drucker sowie der Plotter HP 7470A.

Diese Markt & Technik-Software-Produkte erhalten Sie in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser, bei Ihrem Computerfachhändler, im Buchhandel oder direkt beim Verlag gegen Vorauskasse.

DR Graph: Präsentationsgrafiken mit professionellem Niveau.

DR Graph ist ein interaktives Softwarepaket, mit dem Sie Ihren Mikrocomputer zur Erstellung von Geschäftsgrafiken und Text-Charts verwenden können.

Die Fähigkeiten auf einen Blick:

- Linien-Grafiken, Histogramme, Torten-Grafiken, Stufen-Grafiken, Strich-Histogramme, Punkte-Grafiken und Text-Grafiken
- freie Wahl der Gestaltungselemente wie Beschriftungen, Titelzeilen, Legenden, Farben, Schriftarten und Ränder
- frei wählbare Skalierung
- variable Linien- und Balkenbreite
- Schnittstelle zu anderen Programmen
- beliebig positionierbare Anmerkungen
- Grafiken können gespeichert, geplottet oder gedruckt werden
- einfache Bedienung durch Menüauswahl

Hardwarevoraussetzungen:

DR Graph läuft auf jedem Schneider CPC 6128 oder Joyce PCW 8256 mit einem oder zwei Diskettenlaufwerken. Die Grafiken können auf jedem Drucker oder Plotter ausgegeben werden, für den ein GSX-Treiber verfügbar ist. Dazu zählen Schneider-, Epson- und Shinwa-Drucker sowie der Plotter HP 7470A.



	Version	Bestell-Nr.	Format	Preis
DR Draw	CPC 6128/Joyce	MS 613	3"	DM 199,–*/ sFr. 178,–/ öS 1890,–*
DR Graph	CPC 6128/Joyce	MS 614	3"	DM 199,–*/ sFr. 178,–/ öS 1890,–*

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

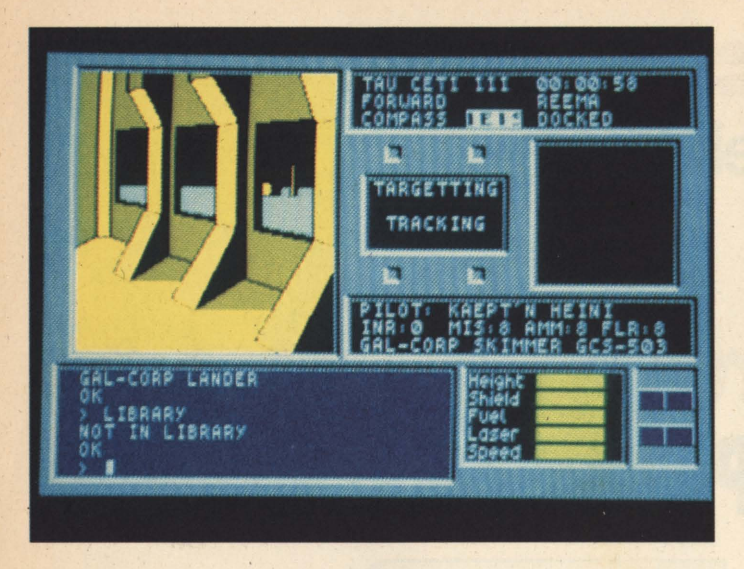


UNTERNEHMENSBEREICH
BUCHVERLAG

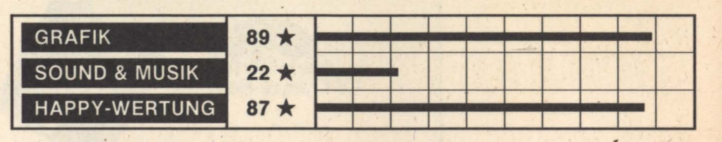
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Bestellungen im Ausland bitte an untenstehende Adressen.
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. (0 42) 41 56 56
Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH., Alser Str. 24, A–1091 Wien, Tel. (02 22) 48 15 38 – 0

607235



Tau Ceti



GRAFIK	89 ★
SOUND & MUSIK	22 ★
HAPPY-WERTUNG	87 ★

Würden Sie eine Weltraumkolonie, die mehrere Milliarden Mark kostete, verkommen lassen, nur weil das Verteidigungssystem einen Knacks hat?

C 64 (Schneider, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Im Jahre 2090 beginnt die Besiedelung des dritten Planeten im Sternensystem Tau Ceti. Doch schon kurz nach der Kolonialisierung rafft eine bisher unbekannte Seuche die gesamte Bevölkerung dahin. Lange Zeit ist der Planet unbewohnt, bis einige Jahre später ein Gegenmittel für die Seuche gefunden wird. Ein zweiter Siedlertrupp wird geimpft und losgeschickt. Doch dieser verschwindet noch während der Landung auf dem Planeten spurlos.

Nach kurzem Rätselraten scheint die Lösung klar auf der Hand zu liegen: Bei einem Meteoriteneinschlag vor einigen Monaten muß das zentrale Verteidigungssystem einen Schaden erlitten haben. Es kann nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden und greift alles an, was sich auf der Planetenoberfläche bewegt.

Damit wieder Siedler auf den Planeten können, muß das Verteidigungssystem also ausgeschaltet werden. Auf der Erde faßt man einen Plan: Ein Mann könnte sich, mit einem kleinen Gleiter ausgestattet, durch das Verteidigungssystem durchschlängeln und dessen Reaktor stillegen.

Der Planet Tau Ceti III hat insgesamt 32 Städte, die durch ein System von »Jump Pads« miteinander verbunden sind. Jede dieser Städte besteht aus einer Vielzahl von Gebäuden. In den Städten patrouillieren verschiedene Typen von Robot-Gleitern, manche Städte sind auch mit Minenfeldern und ähnlichem gesichert.

Wenn der Spieler über die Oberfläche des Planeten rast, zeigt ein Teil des Bildschirms einen 3D-Ausblick aus dem Cockpit. Am unteren Bildschirmrand gibt der Bordcomputer Meldungen über den Verlauf der Kämpfe aus. In diesem Modus wird der Gleiter über Tastatur und Joystick gleichzeitig gesteuert.

Sollten Sie an ein Gebäude andocken, macht die Cockpit-Aussicht einem Blick in das Gebäude Platz. Sie können nun Kommandos eintippen, um beispielsweise Schäden zu reparieren. In den Reaktorstationen schließlich lagern die Einzelteile eines Kühlsystems, das es zu montieren gilt. Haben Sie alle 40 Teile des Kühlsystems gefunden, müssen diese wie bei einem Puzzlespiel zusammengesetzt werden. Das fertige Kühlsystem sollen Sie dann im Reaktor der Stadt Centralis einsetzen, um diesen stillzulegen – keine leichte Aufgabe, denn der Reaktor ist natürlich das bestbewachteste Gebäude des ganzen Planeten. (bs)



Unsere Meinung

Viel Action, aber nicht zu viel, ein Schieß-Adventure, ein bißchen Strategie, ein paar logische Puzzles und nicht zuletzt einige Überraschungen sind die Zutaten, die Tau Ceti ausmachen. Man kann sehr einfach anfangen und sich mit den Instrumenten und Eigenschaften des Skimmers vertraut machen. Wer allerdings bis zum Reaktor in der Stadt Centralis vordringen möchte, hat einiges vor sich.

Die solide 3D-Grafik, die sogar den Sonnenstand berücksichtigt, ist fantastisch schnell. Trotzdem blieb noch Zeit für ein paar Gags wie beispielsweise Sternschnuppen am Horizont. Am allerbesten ist aber der Infrarot-Effekt, den man mal gesehen haben muß. Aber eigentlich sind die Bilder der einzelnen Gebäude fast noch besser... Ich kann mich einfach nicht entscheiden, denn die C64-Version holt grafisch fast alles aus dem Computer heraus. (Schneider und Spectrum müssen sich mit etwas einfacheren Bildern der Gebäude begnügen).

Bei so viel Spiel und Grafik hat man auf Sound fast völlig verzichtet und sich mit ein paar Effekten begnügt. Das tut dem Spiel aber keinerlei Abbruch.

Tau Ceti gehört zu meinen privaten Lieblingen. Wer es noch nicht gespielt hat, sollte es sich unbedingt einmal ansehen. (bs)



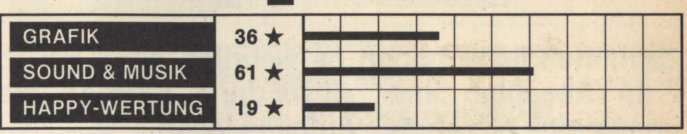
Unsere Meinung

Wenn es einen Preis für die »Beste Hintergrundstory zu einem Computerspiel gäbe«, hätte Tau Ceti gute Siegeschancen. Hier merkt man deutlich, daß Programmierer Pete Cooke ein fleißiger Science-fiction-Leser ist.

Tau Ceti ist eine verwegene Mischung aus Action, Strategiespiel und Simulation, die wohl kaum jemanden völlig kalt läßt. Es ist eines von diesen Spielen, das einen immer wieder magisch anzieht und insofern durchaus mit »Elite« zu vergleichen ist. Da man einen Spielstand speichern kann, muß man das Programm nicht an einem Abend durchbolzen (und womöglich um drei Uhr früh einen Tobsuchtsanfall bekommen, weil ein Robot-Rabauke den Skimmer zerlegt hat). Im Programm wimmelt es nur so von netten Ideen. Vom elektronischen Notizbuch bis zur zoombaren Karte hat man sich eine ganze Reihe Gags einfallen lassen, die den Spielkomfort erhöhen.

Wer ein Spiel haben will, an dem er garantiert eine Weile zu knabbern hat, sollte bei Tau Ceti zuschlagen. Alle drei Umsetzungen nutzen die jeweiligen Computer sehr gut aus. Für den Schneider gibt es sogar eine spezielle, etwas erweiterte Disketten-Version, die Sie links im Bild sehen. Rechts ist die C64-Version im Bild. (hl)



Samantha Fox Strip Poker

Natürlich gibt es auch frauenfeindliche Computerspiele. Der prominenteste Vertreter dieser Sparte will mit heißen Pixeln zum Kauf animieren.

GRAFIK	36 ★	
SOUND & MUSIK	61 ★	
HAPPY-WERTUNG	19 ★	

C 64 (Schneider, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Samantha Fox ist ein sehr schönes Beispiel dafür, wie man es im Leben mit wenig Aufwand weit bringen kann. Die junge Dame ist Engländerin und hat zunächst in ihrer Heimat und nun auch bei uns regelrecht Karriere gemacht. Wie? Nun, nicht nur bei uns gibt es die Boulevard-Presse. In England ist es bei einigen dieser Blätter Tradition, mindestens eine spärlich bekleidete Dame pro Ausgabe abzudrucken. Die Pin-Up-Einlagen sind bereits so fester Bestandteil bestimmter Publikationen geworden, daß sich keiner wundert, wenn neben der Meldung über den Heuschnupfen der Queen etwas unmotiviert ein Bild einer leichtgeschürzten Dame steht.

Samantha Fox begann ihre Karriere als Modell für diese tägliche Fleischbeschau am Frühstückstisch.

So wurde sie populärer und populärer, bis eines schönen Tages jemand auf die Idee kam, daß sie doch eine Platte aufnehmen könne. Daß der Sänger nicht singen kann, hat noch keinen von einem solchen Unternehmen abgehalten.

Also ließ man Samantha zu einem Band mit einer gar lieblichen Disco-Melodie singen und siehe da; das Ding wurde ein Hit! Da alles, was das liebe Mädchen anfaßte, sich in Gold zu verwandeln schien, war die Computer-Branche natürlich nicht mehr fern. Bei Martech hielt man das Potential an lüsternen Software-Freunden für besonders groß. So enstand das Computer-Kartenspiel »Samantha Fox Strip Poker«, in dem sie mit Poker-Künsten die Dame ausziehen müssen.

Sie und Samantha beginnen mit jeweils 100 Pfund Startkapital. Wenn die Dame kein Geld mehr hat, entledigt sie sich gegen weitere 100 Pfund eines Kleidungsstücks. Das geht so einige Bilder lang, bis zum Schluß eine bedingt jugendfreie Grafik erscheint und Samantha sich geschlagen gibt.

Peinlich wird es, wenn Sie verlieren. Dann müssen Sie sich als Ehrenmann natürlich auch von einem Kleidungsstück trennen, was man sich aber getrost verkneifen kann, der Computer sieht es sowieso nicht.

Es wird nach den populären Draw-Poker-Regeln gespielt. Der Grundeinsatz beträgt fünf Pfund, aber beide Parteien können mehrere Male diesen Betrag erhöhen. (hl)



Unsere Meinung

Keine langen Vorreden, liebe Freunde, denn was uns bei diesem Spiel in erster Linie interessiert, ist die Qualität der Grafiken. Tja, (Räusper!), die Bilder sind klar, detailliert und verbergen absolut nichts. Mit einem Blick erkennt man, was Sache ist.

Damit es nicht zu Mißverständnissen kommt: Ich rede von der Grafik der Spielkarten! Um die Bilder der guten Samantha ist es weniger gut bestellt. Die gequälten Pin-Up-Posen arten zum ungewollten Lacherfolg aus. Die wirren Pixel-Kolonien, die sich da in Schwarz Weiß auf dem Bildschirm niederlassen, stimulieren nicht in geringster Weise. Das einzige Gefühl, das den männlichen Betrachter beschleicht, ist grollender Zorn angesichts eines solchen Trauer-Spiels.

Ganz abgesehen davon halte ich diesen ganzen Strip-Poker-Kram für einen primitiven Quatsch, der niemandem etwas bringt. Wer seine voyeuristische Ader ausleben will, ist mit einem einschlägigen Magazin besser (und billiger) bedient als mit diesem windigen Programm.

Pokerspiele auf Computern sind ohnehin recht langweilig. Wer aber unbedingt meint, seinen Computer um ein paar Münzen erleichtern zu müssen, ist mit dem nur 10 Mark teuren »Las Vegas Video Poker« besser bedient. (hl)

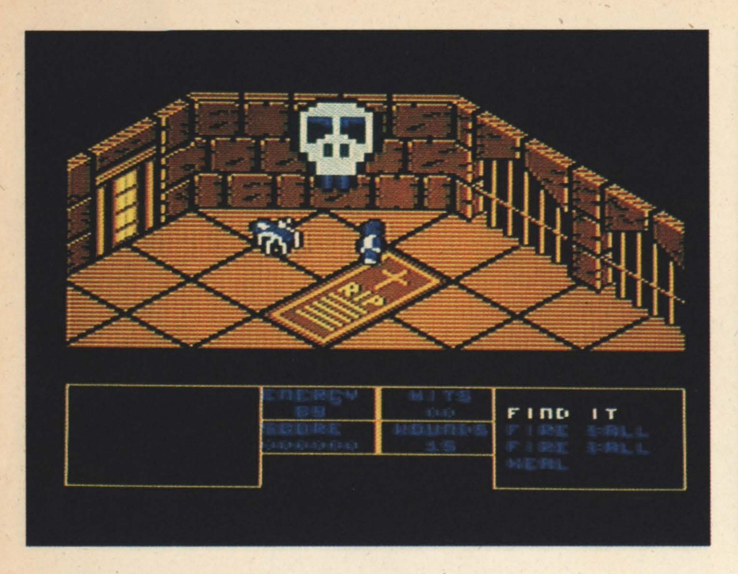


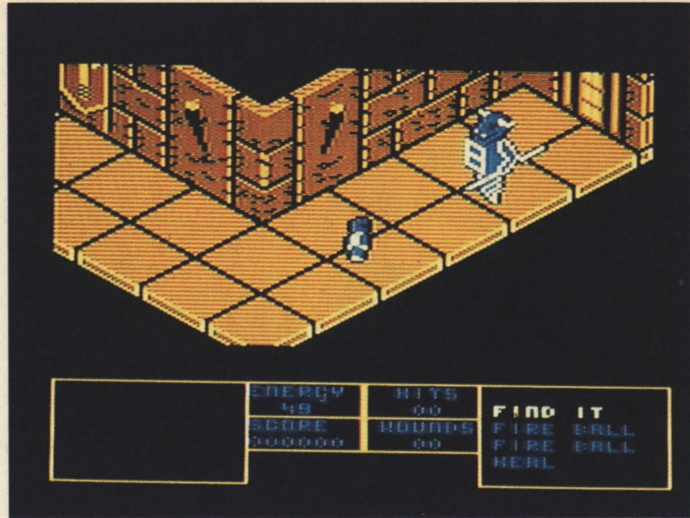
Unsere Meinung

Samantha konnte mich in keinem digitalisierten Bekleidungsstadium so recht überzeugen. Auf dem C 64 ist es halt schwer, ein halbes Dutzend digitalisierter Bilder unterzubringen, wenn man nicht von Diskette nachlädt. Qualitätsmäßig bietet auch die heimische Boulevard-Presse wesentlich Besseres zu Pfennigbeträgen.
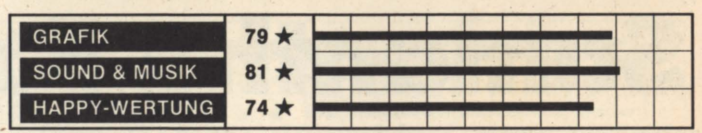
Poker spielen kann sie anscheinend ganz gut, unsere Software-Sam, aber zum Thema Poker gehören Menschen, nicht Computer. Wer einmal nachts um einen runden Tisch mit einigen Freunden gesessen hat und mit Spielchips sein Glück versuchte (ohne Kleiderwechsel, versteht sich), wird bestätigen, daß Computer-Poker so fad wie ein Computer ohne »Happy« ist. Poker ist nämlich kein reines Glücks-, sondern ein Strategiespiel, das auch von der Umgebung und den kleinsten Reaktionen der Mitspieler lebt. Solange man nicht gerade Haus und Hof dabei verspielt, macht Poker mit einigen Leuten einen Heidenspaß. Computer-Poker hingegen macht mir keine Freude, denn es fehlt einfach das Wichtigste: die menschlichen Mitspieler.

Alles in allem: Ein Programm, das den einen oder anderen Voyeur vielleicht zum Kauf anregen wird. Aber selbst der wird es schon nach Minuten wieder enttäuscht in den Schrank zurückstellen. (bs)





Wizardry



Zauberlehrlinge haben es wahrlich nicht leicht. Zum Abschluß ihrer Ausbildung müssen sie immer eine schwierige Aufgabe lösen.

C 64
39 Mark (Kassette)

Für Drinn erfüllte sich ein Lebenstraum, als er im zarten Alter von siebzehn Jahren vom Loremaster als Meisterschüler aufgenommen wurde. Nach nur zwei Jahren hat er alle Geheimnisse der Magie erlernt und kann der jüngste Zauberer aller Zeiten werden. Doch jeder Mitgliedsanwärter dieser Gilde muß erst eine besondere Aufgabe erfolgreich bestehen, bevor er seine Zulassung erhält. Auf Drinn wartet ein besonders schwerer Brocken, denn er soll im Schloß der Illusionen das »Erste Element« finden, das vor langer, langer Zeit dort versteckt wurde. Damit es keinem Unbefugten in die Hände fällt, wird es von allem bewacht, was im Reich der Monster Rang und Namen hat. Mörderspinnen, fliegende Totenköpfe und Minotauren geben sich ein Stelldichein. Der alte Hexenmeister hat zwar schon ein paar Lehrlinge bei der Suche verloren, aber Drinn wird es schon schaffen.

Die Räume in »Wizardry« werden in einer 3D-Darstellung gezeigt, wie man sie von »Knight Lore« und »Batman« kennt. Man steuert Drinn mit dem Joystick, das heißt aber nicht, daß man die Tastatur vergessen kann. Am unteren Bildrand befinden sich nämlich die Zaubersprüche. Per Tastendruck stellt man die gewünschte Funktion ein und aktiviert sie über den Feuerknopf. Man muß ständig zwischen Tastatur und Joystick wechseln, was in brenzligen Situationen zu leichten Verrenkungen führt. Auf der Flucht vor einem Monster kann man schließlich nicht den Joystick weglegen, um eine Tür zu öffnen.

Wizardry ist sehr komplex und ähnelt einem gigantischen Puzzle. Besonders hilfreich ist der »Tell Tale«-Spruch, der eine Art Help-Funktion hat. Er hilft dem Spieler die Lösung einer bestimmten Aufgabe zu finden. Einen weiteren Hinweis gibt auch die Musik, die in einem Raum erklingt. Aus ihr kann man abschätzen, wie gefährlich ein Raum ist oder ob man auf der richtigen Spur ist.

Je nach Erfolgsquote des Spielers verändert sich sowohl die Bildschirmfarbe als auch das Schloß. Es erscheinen plötzlich neue Türen und damit neue Räume, Monster verschwinden und andere tauchen auf. Da sich der Spielstand nicht speichern läßt, fängt der Spieler nach Drinns verfrühtem Ableben immer am Punkt Null von vorne an. Fans von guten Action-Adventures finden in Wizardry eine gute und musikalische Variante eines alten Themas. (gn)



Unsere Meinung

Normalerweise sind diese 3D-Spielchen nicht ganz mein Fall, denn die Steuerung ist in der Regel problematisch und dämpft meine Spielmotivation erheblich. Auch bei Wizardry brauchte ich eine Weile, bis Drinn in die Richtung lief, die mir vorschwebte. Nachdem ich auch den Multitasking-Betrieb von Tastatur und Joystick einigermaßen im Griff hatte, stürzte ich mich aber richtig in das Abenteuer, denn die Musik von Wizardry nahm mich von Anfang an gefangen. Zuerst wollte ich nur alle Musikstücke hören, aber dann gefiel mir auch das Spiel immer besser.

»Aller Anfang ist schwer«, sagt der Volksmund. Das trifft auf Wizardry ganz besonders zu. Die Aufgaben verlangen viel Knobelei, was anfangs sehr frustierend ist, denn man kommt nicht weiter als in die ersten zehn Räume. Mit mehr Erfahrung geht es dann besser, und alles beginnt eine gewisse Logik zu entwickeln. Ein Wizardry-Neuling sollte nicht zu früh resignieren.

Die Programmierer haben lobenswerterweise an die Unerfahrenen gedacht, und im Handbuch ist ein ungefährer Lösungsweg für die erste Aufgabe angegeben. Es ist allerdings keine Schritt-für-Schritt Lösung, so daß man auch hier noch experimentieren muß. (gn)

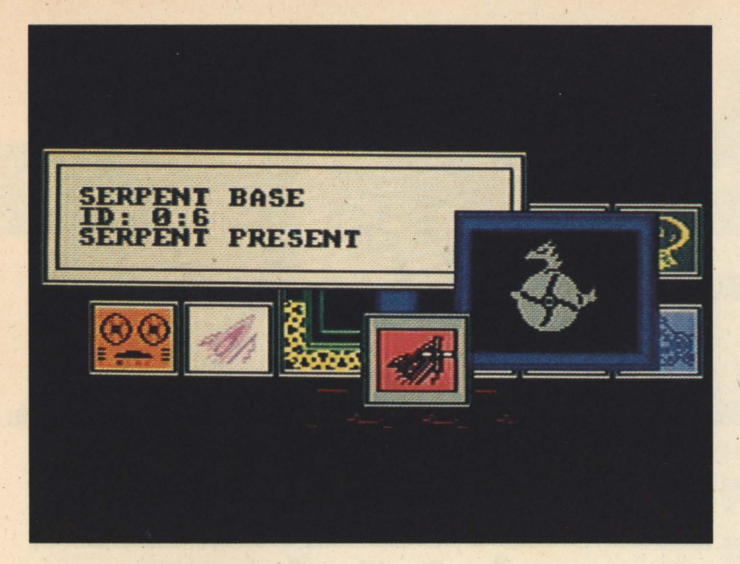


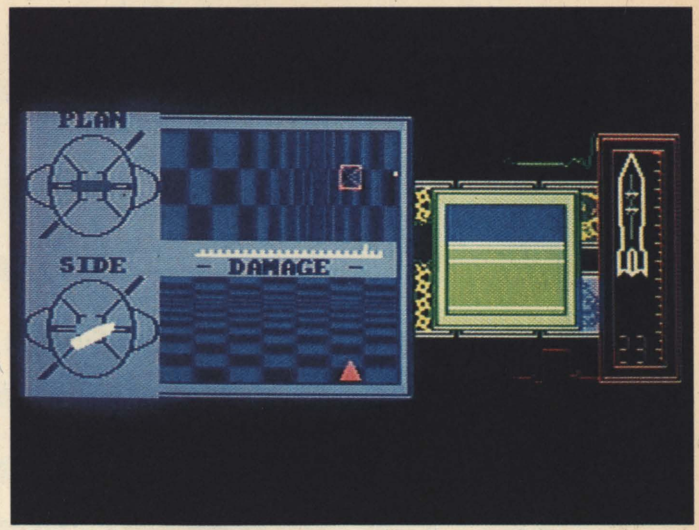
Unsere Meinung

Auch ich bin kein Fan von diesen Action-Adventures. Wizardry gehört noch zu den einfallsreicheren Spielen seiner Sorte. Neben einer recht guten und bunten Grafik gibt es hier eine wirklich tolle Musik. Der Witz an dieser Musik ist, daß sie nicht völlig unmotiviert heruntergedudelt wird, sondern sogar eine Hilfs-Funktion hat: Droht Gefahr, kommen unheimliche Rhythmen aus dem SID-Chip, ist die Lage ruhig, eine freundliche Melodie. Dafür hat man dann auf die sonst üblichen und eigentlich schon recht abgegriffenen Sound-Effekte verzichtet.

Die Steuerung von Wizardry ist wirklich unnötig kompliziert. Wenn die Programmierer etwas Fantasie entwickelt hätten, wäre das Spiel komplett mit einem Joystick und ohne Tastatur-Unterstützung spielbar. So verliert man in kritischen Situationen aber nur unnötig Zeit und kann Wizardry auch nicht gemütlich aus dem Sessel heraus spielen, sondern muß vor dem Computer hocken bleiben.

Wer sich gerne in solche 3D-Echtzeit-Action-Adventures stürzt, macht mit Wizardry sicherlich einen guten Fang. Wer aber, wie ich, seine Adventures lieber mit Texteingabe spielt und die Action auch gerne pur hätte, der ist mit vielen anderen Programmen besser bedient. (bs)





Zoids

GRAFIK	77 ★	
SOUND & MUSIK	83 ★	
HAPPY-WERTUNG	75 ★	

C64 (Schneider, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 55 Mark (Diskette)

Ein Mensch wie du und ich gerät in den schrecklichen Kampf der roten Zoids gegen die blauen Zoids auf dem fernen Planeten Zoidstar.

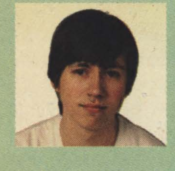
Um eine ferne Sonne kreist der Planet Zoidstar, der vor Jahrhunderten von den Zoidariern bewohnt wurde. Diese waren ein recht kriegslustiges Völkchen und bauten sich Riesen-Kampf-Maschinen, die Zoids, zusammen. Damit erorberten sie zuerst die Oberfläche ihres Planeten und griffen dann nach anderen Sternsystemen. So schickten sie auch einige Zoid-Truppen ins All hinaus. Nachdem sie alle erreichbaren Planeten erobert hatten, war ihr Kriegs-Durst immer noch nicht gestillt. Also entwarfen sie Androiden, die intelligent genug sind, die Zoids zu steuern. In großen Arenen wurden zu ihrem Gaudium dann Gefechte gegen diese Zoids simuliert.

Gerade als das Zoid-Fieber seinen Höhepunkt erreicht hatte, schlug das Schicksal zu: Eine schreckliche Weltraum-Seuche raffte alles Leben dahin und läßt nur die Androiden und ihre Zoids übrig. Nur die stärksten Zoids blieben übrig und bildeten die Gruppe der blauen Zoids. Inzwischen kehrte aber ein weiterer Trupp Zoids aus dem Weltraum zurück. Diese Roboter hatten auf einem eiskalten Mond notlanden müssen und waren deswegen mit einer Zentralheizung ausgestattet worden. Sie bildeten damit sinnigerweise die Gruppe der roten Zoids. Die roten Zoids konnten die blauen in einem überraschenden Handstreich besiegen und besetzten alle Städte und Kraftwerke.

Da landet, von den roten Zoids unbemerkt, ein Raumschiff mit einem tapferen Astronauten, der den blauen Zoids helfen könnte. Diese haben nämlich noch eine Trumpfkarte: den mächtigen Zoidzilla. Diese Kampfmaschine ist aber so komplex, daß nur ein Mensch sie im Kampf gegen die roten Zoids steuern kann. Doch die roten Zoids haben Wind von dem Plan bekommen und den Zoidzilla in acht Einzelteile zerlegt und versteckt.

Sie starten nun mit einem kleinen Zoid und versuchen mit menschlichem Witz und Strategie an die Einzelteile heranzukommen und so ihren Mini-Zoid in den mächtigen Zoidzilla zu verwandeln. Dann kann er es wagen, den Anführer der roten Zoids in einem wahnwitzigen Gefecht zu vernichten.

Sie steuern ihr Schiff mit einem Joystick. Ihre Kommandos geben Sie, indem Sie verschiedene Bildsymbole mit einem Cursor berühren. Dann öffnen sich gleich mehrere Bildschirmfenster, in denen Sie weitere Details der geplanten Aktion festlegen können. (bs)



Unsere Meinung

Zoids ist wirklich ein tolles Strategie-Spiel mit vielen Elementen und Möglichkeiten. Aber leider ist es für den Standardspieler fast unmöglich, zu irgendwelchen Ergebnissen zu kommen.

Das fängt schon bei der, mir in englischer Sprache vorliegenden, Anleitung an, die das Spiel nur ungenügend erklärt. Ein einziges Bild beschreibt den groben Aufbau des Hauptbildschirms. Was die vielen Windows im einzelnen zu bedeuten haben, muß man teilweise erraten.

Dann ist das Spiel derart schnell, daß man kaum dazu kommt, sich mit Instrumenten und Einrichtungen des Zoid vertraut zu machen. Noch dazu gibt es weder Übungsmodus noch Trainingslevel.

Vom technischen Standpunkt her ist Zoids äußerst gut gelungen. Das Window-System ist nicht nur grafisch eindrucksvoll, sondern auch ganz schön schnell. Lediglich das Wabbel-Scrolling auf der Übersichtskarte in der Mitte des Bildschirms fällt aus dem Rahmen. Es ist schon fantastisch, was die Programmierer alles in den Arbeitsspeicher gepackt haben, ohne nachladen zu müssen.

Alles in allem eine technisch brillante, ansonsten aber allzu harte Nuß für ausgebuffte Strategie-Profis. (bs)



Unsere Meinung

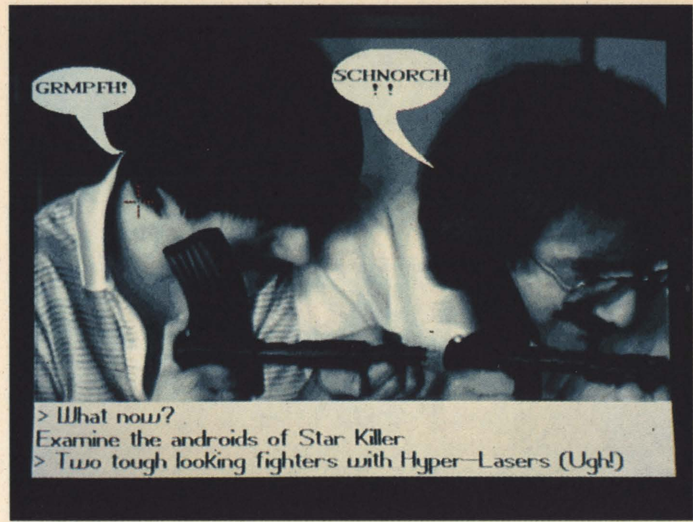
Kleine Warnung vorweg: Zoids ist ein sehr gut gemachtes, anspruchsvolles Spiel mit guter Grafik und noch besserer Musik. Das Programm ist aber dermaßen kompliziert, daß man Einsteiger nur davor warnen kann.

Auch wer mit dem Zoids-Spielzeug, diesen drolligen Plastik-Monstern, nie etwas zu tun hatte, sollte sich das Spiel einmal ansehen. Es ist anfangs für Zoids-Experten ebenso undurchsichtig wie für Leute ohne jegliche Vorkenntnisse. Selbst nach mehrmaligem Studium der umfangreichen Anleitung kann es passieren, daß man verständnislos vor dem Monitor sitzt und nur noch ein »Hä?« zustandebringt.

Dem Spielwitz ist diese hohe Schwierigkeit natürlich nicht sonderlich förderlich, aber wenn man viel herumprobiert und wenn man außerdem zur geduldigen Sorte gehört, kann man sich an einem tollen Spiel erfreuen. Aber nach der ersten Schwierigkeit (Spiel kapieren) folgt eine zweite, noch höhere Hürde (Spiel lösen).

Bliebe noch zu erwähnen, daß man eines meiner Lieblingsstükke von Rob Hubbard als Begleitmusik hören kann, und daß die Grafik bei allen Versionen sehr gut ist. Vor lauter Windows läuft man allerdings Gefahr, ein weiteres Mal den Durchblick zu verlieren. (hl)





Star Killer

Der letzte Spiele-Test in diesem Sonderheft enthüllt ein brandneues Geheimprojekt! Irgendwo in den Tiefen des Alls sinnt der furchtbare Star Killer auf Rache...

GRAFIK	★	Bloß das nicht!
SOUND & MUSIK	★	Nein Danke!
HAPPY-WERTUNG	★	Himmel hilf!

Amiga (C16, Zumbitsu 8000)
379 Credits (Diskette)

Er kam aus den Tiefen des niedergalaktischen Mahlstrudelstroms... ein Mann aus der 12. Dimension! Eine Sonde des SCHLAMPF-Imperiums ortete sein Raumschiff (SCHLAMPF = SCHlagkräftige Liga Aller Menschlichen Planeten-Föderationen). Auf der Erde entsteht die große Panik. Schließlich spuckt ein ZX-Thermodrucker die erschütternden Daten aus: Das Schiff wird vom unheimlichen Star Killer geflogen!

Star Killer ist ziemlich sauer auf die Erde, denn als er das letzte Mal mit seiner Hyper-WARP-Untertasse (WARP = Wahnsinnig Affengeiler Rasanter Propellerantrieb) an der Erde vorbeizischte, passierte ein Malheur: Sein Raumschiff kam nicht durch den Galakto-TÜV.

In diesem Programm verkörpern Sie Professor Ungrün, den Boß des irdischen Sicherheitsdienstes. Es gilt drei Spielphasen zu überstehen: Zunächst spielen Sie eine Runde Master Mind gegen Star Killers Bordcomputer. Da Sie natürlich verlieren, folgt eine Adventure-Sequenz. Hier müssen Sie versuchen, Star Killers Meuchel-Androiden aufzuhalten. Das klappt natürlich auch nicht und so folgt schließlich eine heiße Weltraumschlacht, bei der Sie Star Killer leider in Schutt und Asche zerbombt. Damit das Spiel besonders realistisch wirkt, implodiert bei dieser Gelegenheit Ihr Monitor. Zum Glück findet man in der Anleitung einige Tips zur Bekämpfung von Zimmerbränden.

Die Programmierer kombinierten interessante Techniken. Das Spiel ist so umfangreich, daß es nur auf 8-Zoll-Disketten ausgeliefert wird. Wie man eine 8-Zoll-Diskette in ein $3^1/_2$-Zoll-Laufwerk zwängen soll, ist allerdings noch nicht so richtig geklärt. Außerdem benötigt man ein Interface, das allerdings laut Chefprogrammierer Dr. Bobo »die Tiefgarage ausfüllt«.

Die Entwicklung des Spiels setzt umfangreiche Recherchen vorraus. Dr. Bobo erinnert sich: »Wir verbrachten viele Jahre in einem Programmierer-Camp im ewigen Packeis. Zwischen Pinguinen und Eisbären fanden wir die nötige Abgeschiedenheit, um das komplexe Spiel in Ruhe zu vollenden. Ich möchte mich bei dieser Gelegenheit bei den Jungs von der finnischen See-Nothilfe bedanken, die uns viele Anregungen für die geheime Walfisch-Sequenz gegeben haben.

(hl/bs)



Unsere Meinung

»Star Killer« ist ein Programm, das ich nicht missen möchte. Was die hervorragenden Programmierer von Dr. Bobo hier geschaffen haben, ist Software-Kunst in Vollendung.

Vor allem die originelle Spielidee hat mich begeistert. Ein Weltraum-Actionspiel – das ist mal ganz was Neues. Ich hatte viel Spaß beim Testen und konnte von Star Killer nicht genug bekommen.

Die Grafik besteht aus schwindelerregend schnellen Action-Sequenzen, in denen Star Killers imposantes Raumschiff durch das Weltall jagt. Dazu gibt es digitalisierte Soundeffekte, ein wahrer Ohrenschmaus.

Ich konnte vom Spielen einfach nicht genug bekommen. Hier noch ein Raumschiff, dort noch ein Level – die Spannung war so groß, daß ich nach vielen Stunden noch am Joystick saß. Alle Kollegen, die das Spiel während der Tests sehen konnten, waren restlos begeistert. »Bravo, Star Killer!« und »Weiter so!« waren oft gehörte Zwischenrufe.

Star Killer ist ein Spiel, das ich jedem herzlich empfehlen kann. Die Besprechung dieses Kunstwerks ist ein Höhepunkt in diesem Sonderheft. Wollen wir alle hoffen, daß in Zukunft mehr Programme von solcher Qualität veröffentlicht werden. (hl)



Unsere Meinung

»Star Killer« ist ein Programm, auf das ich leicht verzichten könnte. Was die dilettantischen Programmierer von Dr. Bobo hier verbrochen haben, ist Software-Schrott in Vollendung.

Vor allem die abgelutschte Spielidee hat mich entsetzt. Ein Weltraum-Actionspiel – das ist der älteste aller Hüte. Ich hatte Depressionen beim Testen und konnte den Computer nicht schnell genug abschalten.

Die Grafik besteht aus lahmen Action-Sequenzen, in denen Star Killers lächerliches Raumschiff über eine lieblos hingepinselte Hintergrund-Grafik kriecht. Die digitalisierten Soundeffekte sind als Zumutung zu bezeichnen.

Ich hatte vom Spielen schnell die Nase voll. Hier ein Bug, dort noch ein Absturz – die Spannung war so gering, daß ich nach wenigen Minuten einschlief. Alle Kollegen, die das Spiel während des Tests sehen konnten, waren restlos entsetzt. »Hilfe, Star Killer!« und »Hör bloß auf!« waren oft gehörte Zwischenrufe.

Star Killer ist die Sorte Spiel, die ich meinem ärgsten Feind zu Weihnachten schenken würde. Die Besprechung dieses Spiels ist ein Schandfleck in diesem Sonderheft. Wir wollen nicht befürchten, daß in Zukunft mehr Programme solch niedrigen Niveaus veröffentlicht werden. (bs)

Grafik-Software

Wer sich heute einen Heimcomputer kauft, erhält in erster Linie eine Grafik-Maschine. Nicht umsonst werden gerade die grafischen Fähigkeiten eines Computers in der Werbung groß herausgestellt.

Eine gute Grafikauflösung und viele Farben braucht man in erster Linie, um gute schöne Spiele zu programmieren. Denn so faszinierend ein Spielprinzip auch sein mag, ohne ansprechende Grafik ist der Spielspaß nur halb so groß.

Aber natürlich lassen sich die Grafikfähigkeiten auch anders einsetzen. So erwirbt man mit seinem Heimcomputer praktisch auch einen Farbkasten, auf dem man mit der richtigen Software herrliche Bilder in leuchtenden Farben erzeugen kann.

Aber die richtige Software muß es sein und da fällt die Wahl meistens nicht leicht. Es gibt sehr viele Mal- und Zeichenprogramme auf dem Markt, und viele davon sind nicht so gut, wie die anderen.

Wir haben in der Rubrik »Grafik« die besten Programme für die gängigen Heimcomputer herausgesucht. Auf dem 8-Bit-Sektor sind dies C64, Spectrum und Schneider CPC. Naturgemäß finden Sie die meisten Programme für den C64, ist hier doch das Angebot am größten. Alle getesteten 8-Bit-Produkte gibt es für den C64, eines davon ist auch für Schneider und Spectrum erhältlich. Gerade auf dem Schneider-Markt kränkelt es noch ein wenig. Es sind zwar einige Programme erhältlich, die jedoch noch nicht so recht überzeugen können. Mal fehlen wichtige Funktionen, ein anderes Mal ist die Verarbeitungsgeschwindigkeit für viele Anwender zu langsam.

In den letzten Monaten wurde besonders viel Wirbel um die Grafikfähigkeiten der neuen 16-Bit-Computer, sprich Atari ST und Amiga gemacht. Für jeden dieser Computer testen wir ein ausgesuchtes Programm. »Deluxe Paint« für den Amiga ist beinahe schon ein Mythos. So ist es das einzige Mal-Programm, das unseren Fotografen Jens Jancke an den Monitor fesselt. Die großen Aufmacher-Fotos dieses Hefts wurden mit »Deluxe Paint« hergestellt.

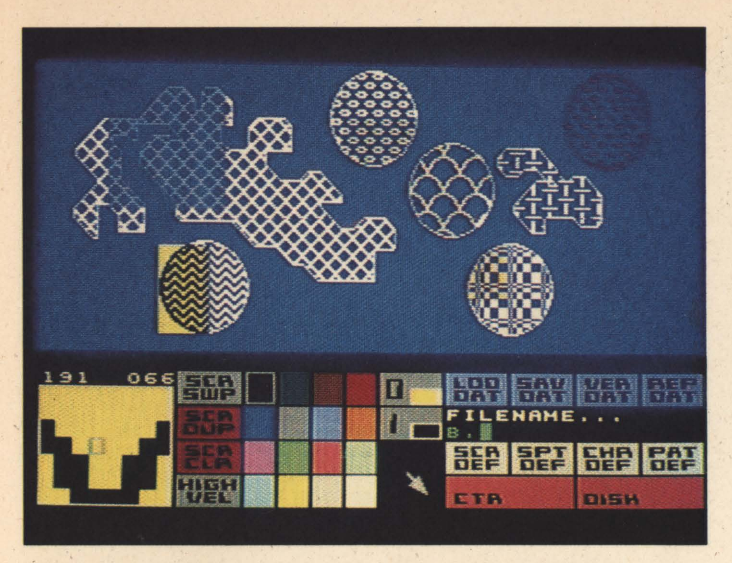
Daß gerade der 16-Bit-Markt ein teurer Markt sei, wird inzwischen von einigen Firmen widerlegt. So gibt es mit »Paintworks« ein exzellentes Grafik-Paket für den Atari ST, das knapp unter hundert Mark kostet. Dieser Preis sollte den Trend für die nächsten Monate setzen, kosten doch im Augenblick viele 16-Bit-Anwendungsprogramme 200 Mark und mehr. Wenn Sie ein Einsteiger in den faszinierenden Bereich der Computer-Grafik sind, dann werden Sie sicherlich mit einigen Fremdwörtern der nächsten Seiten nur sehr wenig anfangen können. Ein Beispiel ist das Wort »Pixel«, das den kleinsten darstellbaren Bildschirmpunkt bezeichnet. Reden wir also von einer Auflösung von »320 mal 200 Pixel«, so bedeutet dies, daß Ihnen von links nach rechts 320 Punkte und von oben nach unten 200 Punkte, insgesamt also 320 mal 200 gleich 64000 Bildpunkte zur Verfügung stehen.

Gerade bei der Grafik-Software ist es wichtig, daß Sie sich vor dem Kauf das Programm einmal kurz demonstrieren lassen. Wenn es möglich ist, sollten Sie auch mal einige Minuten mit dem Programm spielen und versuchen, eine Zeichnung auf den Bildschirm zu bringen. Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie nicht sofort zurechtkommen, es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.

Für Viel-Maler lohnt sich der Kauf eines Grafik-Tabletts. Mit diesem können Sie wesentlich präziser als mit einem Joystick malen. Allerdings sollten Sie beim Kauf der Software schon darauf achten ob und, wenn ja, mit welchen Grafik-Tabletts Sie später arbeiten können.

Zusammengefaßt wird Sie auf den nächsten Seiten eine Farbenpalette erwarten, die nur noch auf den Künstler wartet, der sie zum Leben erweckt.

(bs)



Vidcom 64

C64
25 Mark (Kassette)

Wird ein Zeichenprogramm für nur 25 Mark angeboten, fragt man sich: »Wo liegt der Haken?« Wir haben bei Vidcom 64 nach dem Haken gesucht.

Es ist schon unglaublich: Da werden jahrelang Mal- und Zeichenprogramme für über hundert Mark verkauft, da dies ja professionelle Programme sind, und dann veröffentlicht eine englische Firma ein Billig-Zeichenprogramm, das sich hinter den teureren Brüdern nicht zu verstecken braucht. Denn um das Fazit des Tests vorwegzunehmen: Vidcom 64 ist jeden einzelnen Pfennig seines Preises wert.

Gleich nach dem Laden des Programms erwartet Sie die erste Überraschung: Sie können wahlweise im Multicolor-Modus oder im HiRes-Modus des C64 arbeiten. Der Multicolor-Modus bietet bei einer Auflösung von 160x200 Punkten bis zu vier verschiedene Farben in einem 4x8-Pixel-Kästchen. Der HiRes-Modus hat eine doppelt so hohe Auflösung (320x200), kann dafür aber auch nur zwei verschiedene Farben pro 8x8-Pixel-Kästchen darstellen. Je nach Anwendungsfall wird man sich für einen der beiden Betriebsmodi entscheiden. Die Befehle sind in beiden Fällen identisch.

Die Befehle von Vidcom sind auf insgesamt drei Menüs aufgeteilt, die über die Funktionstasten erreichbar sind. Das erste Menü enthält die allgemeinen Zeichenfunktionen wie Freihand-Zeichnen, Linien, Kreise und Rechtecke. Außerdem finden Sie hier die Ausschnitt-Funktionen, mit denen Sie einen Bildschirm-Ausschnitt ausschneiden und kopieren können. Zusätzlich lassen sich die Ausschnitte spiegeln, drehen, invertieren und neu einfärben.

Das zweite Menü enthält alle Funktionen, die mit »Definitionen« zu tun haben. Dazu gehört als erstes das Definieren der Füllmuster. Vidcom 64 gehört zu den sehr wenigen Programmen, bei denen man ein mehrfarbiges Füllmuster anwenden kann. Bis zu 32 dieser Muster sind definierbar. Außerdem finden Sie hier einen Sprite- und einen Zeichensatz-Editor. Diese Bezeichnungen sind allerdings etwas hochtrabend, kann man mit diesen »Editoren« doch nur Sprites und einzelne Zeichen aus der Grafikseite heraus und in diese hineinkopieren. Immerhin kann man aber die definierten Sprites und Zeichen als Pinsel verwenden.

Ein kleiner Spaß (?) der Programmierer am Rande: Vidcom hat zwar den angesprochenen Zeichensatzeditor, aber keine Text-Funktion, mit der man diese Zeichensätze verwenden könnte. Immerhin lassen sich Sprites und Zeichensätze einzeln speichern und in anderen Programmen weiterverwenden.

Das dritte Menü schließlich behandelt das weite Feld der Disketten- und Kassetten-Operationen. Neben Bildern werden auch Sprites, Zeichensatz und die Füllmuster-Definitionen gespeichert und wieder geladen.

Die drei Menüs nehmen jeweils etwa ein Drittel des Bildschirms ein und befinden sich an der oberen oder unteren Bildschirm-Kante. Sie weichen automatisch aus, wenn man unter dem Menü weitermalen möchte. In diesem Menü sind ständig die Farbpalette und ein Vergrößerungsglas zu sehen. Die Farbpalette erlaubt nicht nur, jederzeit in neuen Farben weiter zu malen, sondern auch, in schon gemalten Teilen des Bildes die Farben zu ändern. Das Vergrößerungsglas zeigt immer die aktuelle Umgebung des Zeichencursors und bietet einen recht schwachen Ersatz für den fehlenden Zoom-Modus. Die einzelnen Befehle in den Menüs werden nicht durch Bildsymbole, sondern mehrbuchstabige Abkürzungen der Befehlswörter dargestellt. Darunter leidet die Übersicht der Menüs gewaltig. Trotzdem kann man alle Menü-Punkte und Befehle bequem mit dem Joystick auswählen.

Vidcom kennt keine echte Undo-Funktion, mit der man die letzte Zeichenoperation nach einem Fehler wieder rückgängig machen kann. Aber mit einem kleinen Trick schützt man sich vor fatalen Fehlern: Vidcom hat zwei unabhängige Grafikseiten. Vor schwierigen oder gefährlichen Zeichenoperationen lohnt es sich also, das aktuelle Bild in die andere Grafikseite zu kopieren. So hat man, sollte etwas schiefgehen, eine Sicherheitskopie zur Hand und muß nicht von neuem anfangen.

Etwas ungewöhnlich ist das Prinzip der Farbverteilung bei Vidcom. Man kann nicht, wie bei anderen Zeichenprogrammen, eine Farbe wählen und »drauf los malen«, sondern muß die vier Farbregister des C64 kontrollieren. Das ist gerade für einen Anfänger sehr umständlich, erlaubt aber erst den korrekten Umgang mit allen 16 Farben des C64 in einem Bild gleichzeitig.

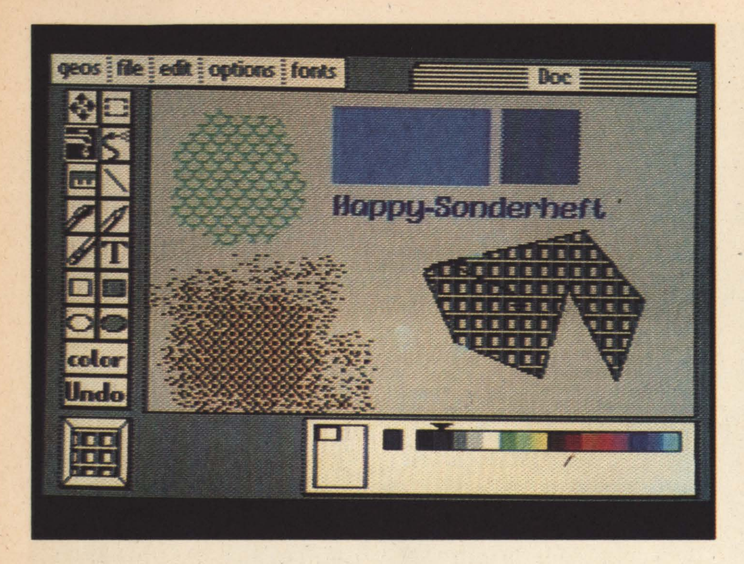
Damit Sie die mit Vidcom entworfenen Bilder, Sprites und Zeichensätze auch in eigenen Programmen nutzen können, wird in der Dokumentation das Datenformat der entsprechenden Dateien erläutert. Sonst ist das Handbuch aber sehr knapp und oberflächlich und in englischer Sprache gehalten.

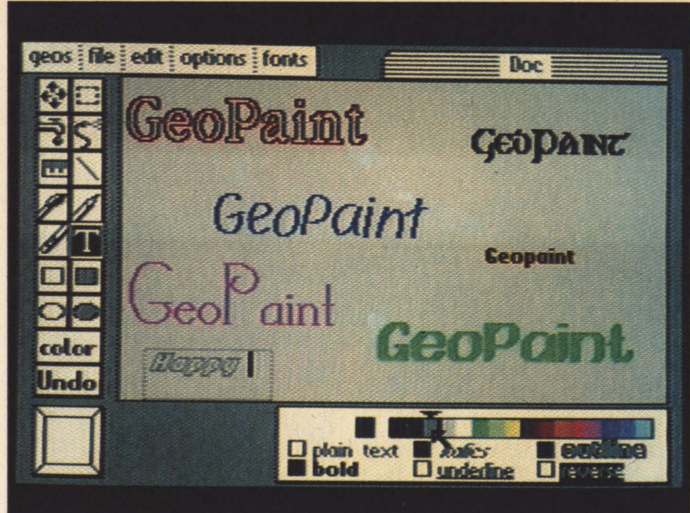
Zählt man die Funktionen von Vidcom zusammen und vergleicht diese mit dem fantastisch niedrigen Preis, kommt man zu einer einfachen Entscheidung: Wer gerne ein Zeichen- und Malprogramm hätte, aber nicht viel Geld ausgeben will, sollte sich Vidcom 64 kaufen. Wir hoffen, daß dieses Beispiel Schule macht und weitere Hersteller Anwendungssoftware preiswert an die Kunden weitergeben. (bs)



Positiv:
- Zwei voneinander unabhängige Grafikseiten
- Arbeitet wahlweise in Multicolor oder HiRes
- Fantastisches Preis/Leistungsverhältnis

Negativ:
- keine Textfunktion
- sehr knappe Dokumentation
- unübersichtliche Menüs





GeoPaint

C64 (liegt neuen Geräten mit dem Programmpaket Geos bei)

Käufern des C64c steht eine Überraschung ins Haus: Sie erhalten von Commodore nämlich kostenlos das Zeichenprogramm GeoPaint.

Wer heute in ein Computergeschäft geht, um sich einen C64c zu kaufen, der erhält mit dem Gerät ein Software-Paket namens »Geos«, zu dem auch das sehr gute Zeichenprogramm »GeoPaint« gehört. Sollten Sie schon länger einen C64 besitzen, können Sie demnächst auch das Geos-Paket einzeln nachkaufen.

GeoPaint ist in erster Linie ein Drucker-orientiertes Zeichenprogramm. Die Zeichenfläche beträgt sage und schreibe 640 mal 720 Pixel. So viel paßt natürlich nicht auf den Bildschirm. Deswegen sieht man immer nur einen Ausschnitt auf dem Bildschirm (Größe: 264x 144), den man hin- und herscrollen kann. Durch den Ausschnitt und die Menüleisten ist es unmöglich, mit GeoPaint bildschirmfüllende Kunstwerke zu schaffen. In erster Linie eignet es sich für große Grafiken, die auf einem Drucker ausgegeben werden sollen. Der Einsatz von Farben auf dem Bildschirm ist zwar möglich, macht aber nur in Verbindung mit einem Farbdrucker Sinn.

Die senkrechte Symbol-Leiste am linken Bildschirmrand zeigt alle wichtigen Zeichen- und Malfunktionen an. So findet man die Freihand-, Linien-, Rechteck-, Kreis- und Füllfunktion wie auch Symbole, die für das Scrollen zuständig sind, einen Radiergummi und eine Sprühdose sowie eine Text- und eine Undo-Funktion.

Alle Zeichenfunktionen lassen sich mit einem Muster ausführen. Das angewählte Muster ist in einem Bildschirmfenster am linken unteren Rand zu sehen. Leider kann man keine eigenen Muster definieren, sondern muß auf die 32 eingebauten zurückgreifen.

Ähnliches gilt auch für die Pinsel, mit denen man in verschiedenen Strichstärken malen kann: Hier haben Sie ebenfalls die Wahl zwischen 32 verschiedenen Pinseln, können aber keine eigenen entwerfen.

Sehr gut gelungen ist den GeoPaint-Programmierern die Text-Funktion. So kann zum Beispiel mit beliebigen Zeichensätzen gearbeitet werden. 5 Zeichensätze enthält GeoPaint, in Amerika ist inzwischen eine Diskette mit weiteren zwanzig Zeichensätzen erschienen. Fast jeder der Zeichensätze taucht dabei zusätzlich noch in verschiedenen Größen auf. Im Fachjargon wird die Größe eines Buchstabens in »Punkten« angegeben, die aber nichts mit der Grafikauflösung des Computers zu tun haben! Ein Buchstabe in der Größeneinheit 6 Punkt ist also nicht unbedingt sechs Pixel hoch! Als Merkzahlen sind die Punkte praktisch, ist doch ein Zeichensatz in 18 Punkt dreimal so hoch wie einer in 6 Punkt.

Manche der Zeichensätze gibt es in bis zu vier Größen von 6 bis 24 Punkt. Egal ob kleiner, begleitender Text oder große, plakative Überschrift: GeoPaint hat für alle Fälle die richtige Schrift parat. Zusätzlich können bei der Texteingabe auch andere Merkmale wie Unterstreichen, Schrägstellen, Fettdruck oder Umrahmen festgelegt werden.

Wer einen Farbdrucker besitzt, kann GeoPaint auch zum Gestalten von farbigen Grafiken benutzen. Dabei können pro Kästchen (8x8 Pixel) zwei verschiedene Farben verwendet werden. Das ist für bunte, farbenfrohe Bilder meist zu wenig, reicht aber durchaus, wenn man ein wenig Farbe in eine triste Statistik oder in ein kompliziertes Diagramm bringen möchte.

Da auf einem Fernsehapparat Details nur sehr schwer zu erkennen und auszubessern sind, gibt es in GeoPaint auch einen Zoom-Modus. Im Zoom-Modus kann man nicht nur, wie bei anderen Zeichenprogrammen üblich, Punkte setzen und löschen, sondern auch fast alle anderen Zeichenfunktionen wie die Sprühdose oder die Fill-Funktion einsetzen.

Da GeoPaint auch technische Zeichnungen beherrscht, haben manche Zeichenfunktionen ein »Lineal« mit auf den Weg bekommen. Während des Zeichnens wird in einem kleinen Fenster gezeigt, wie lang die gerade gezeichnete Linie in Pixeln und in Zoll (in Amerika übliche Maßeinheit) bei Ausgabe auf dem Drucker wäre. Leider fehlen Zentimeter-Angaben.

Einige besondere Details findet man bei den Ausschnitt- oder Window-Funktionen, die bei GeoPaint unklar mit »Editier-Funktionen« bezeichnet werden. Hat man auf dem Bildschirm einen rechteckigen Ausschnitt definiert, kann man diesen verschieben oder an andere Stellen im Bild kopieren, löschen, invertieren, spiegeln oder drehen. Diese Funktionen bieten andere Zeichenprogramme aber auch. Bei GeoPaint kann man diese Ausschnitte aber auch auf Diskette speichern, um sie in weiteren Bildern einzusetzen oder gar in Texte zu integrieren, die mit der ebenfalls mitgelieferten Textverarbeitung »GeoWrite« geschrieben werden. Man kann sich sogar ein eigenes »Foto-Album« mit den schönsten Ausschnitten zusammenstellen.

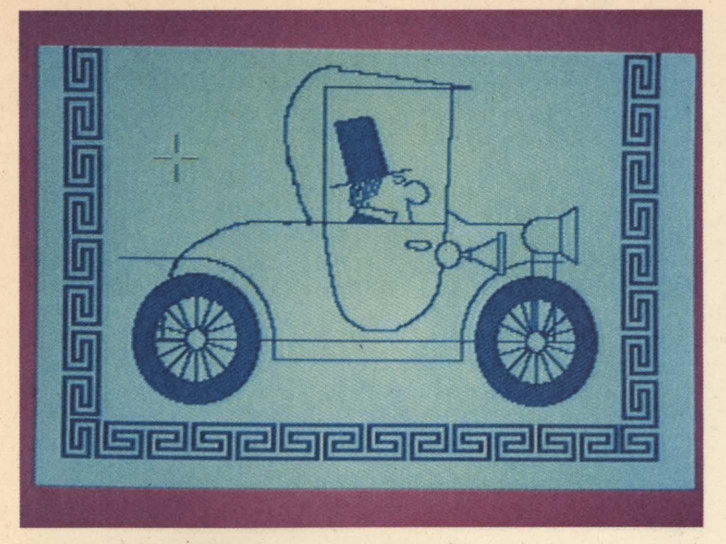
Will man sich einen Überblick über die gesamte Druckseite verschaffen, gibt es auch dafür einen Befehl, der die Seite stark verkleinert auf dem Bildschirm zeigt.

Ein klares Fazit zum Schluß: GeoPaint ist ein professionelles Bonbon zum C64c, das sicherlich einer Menge Käufern schmecken wird. (bs)



Positiv:
- Alle wichtigen Kommandos vorhanden
- Sehr gute Benutzerführung
- Ganze DIN-A4-Seite bearbeitbar
- Sehr gute Text-Funktion

Negativ:
- Nicht für Bildschirm-Kunst verwendbar
- Nicht narrensicher (bei manchen Funktionen sind Fehlbedienungen möglich, die das Bild ungewollt zerstören)



Beispiel für einen Digital-Schaltplan

Master-Slave-JK-Flip-Flop

Hi-Eddi+

C64
48 Mark (Diskette)

Hi-Eddi+ begann seine Karriere vor knapp zwei Jahren als Listing und hat sich inzwischen zum Spitzen-Programm gemausert.

Bei seinem ersten Erscheinen als Listing des Monats in der Zeitschrift »64'er« erntete das Zeichenprogramm Hi-Eddi viel Applaus. Der Autor ruhte sich aber nicht auf seinen Lorbeeren aus, sondern verbesserte sein Programm, um es zusammen mit einem über 230 Seiten starken Buch über den Markt& Technik-Verlag anzubieten.

Hi-Eddi+ arbeitet nur im hochauflösenden Grafikmodus des C-64, also mit einer Auflösung von 320x200 Pixeln pro Bildschirm-Seite. Es stehen dabei maximal sieben Bildschirmseiten zur Verfügung. Dafür kann man in einem Feld der Größe 8x8 Pixel nur zwei verschiedene Farben verwenden. Der Einsatz von Farben kostet aber auch eine der Bildschirmseiten.

Hat man sich für den Farbmodus entschieden, dann besteht noch die Möglichkeit, Hi-Eddi+ per Menü zu bedienen. Dabei verliert man aber eine weitere Bildschirmseite (es bleiben aber immer noch fünf übrig). Mittels des mitgelieferten Menü-Maker-Programms kann man sich sogar Menüs nach seinen eigenen Vorstellungen erstellen. Verzichtet man auf das Menü, so werden die Funktionen über die Tastatur angewählt.

Als Eingabegerät dienen wahlweise Tastatur, Joystick (gegebenenfalls auch Trackball) oder Koala-Pad. Mit letzterem läßt sich besonders genau zeichnen, da die Zeichenfläche des Pads nur einen Teil des Bildschirms abdeckt. Dies gleicht wiederum den Nachteil der kleinen Padfläche aus. Weiter entfernte Punkte erreicht man durch mehrmaliges Fahren über das Pad. Auch die Joysticksteuerung ist gut gelungen, da die Cursorgeschwindigkeit auf Dauer bei längerem Drücken in eine Richtung schneller wird.

Hi-Eddi+ bietet eine Fülle von Zeichenbefehlen. Neben dem Freihand-Zeichnen gibt es Linien-, Rechteck-, Kreis- und Füllbefehle. Allerdings vermißt man Funktionen zum Zeichnen mit verschiedenen Strichstärken und Mustern und für Ellipsen.

Es gibt auch eine Textfunktion. Hierbei läßt sich die Textrichtung in 90-Grad-Schritten wählen. Neben dem Original-Zeichensatz stehen auf der Diskette noch einige mehr zur Verfügung. Diese lassen sich auch mit Hi-Eddi+ bearbeiten und wieder zurückschreiben.

Eine schöne Sache sind die Sprite-Funktionen des Hi-Eddi+. Aus den Grafikseiten lassen sich Sprites herausschneiden und wieder einsetzen. So kann man kleinere Grafikblöcke löschen, verschieben oder kopieren. Außerdem ist auch gleich ein Sprite-Editor eingebaut.

Eine Anwendung der Sprites sind die vom Autor des Construction-Sets genannten Grafikbilder, welche eine Vielzahl von Bildelementen in Spritegröße enthalten. Construction-Sets für Elektronik und Schaltalgebra fehlen ebensowenig wie einige verschnörkelte Zeichensätze.

Einfache Kommandos löschen, invertieren und kopieren ganze Bildschirme. Außerdem ist es möglich, auch Teile davon zu kopieren, drehen, spiegeln oder logisch miteinander zu verknüpfen. Grafikseiten, Sprites und Zeichensätze lassen sich auf Disk speichern und auch wieder laden.

Sogar kleine Computerfilme macht Hi-Eddi+ möglich. Nach dem Eingeben der gewünschten Filmsequenz startet die Computeranimation.

Mit der mitgelieferten Hardcopy-Routine lassen sich Ausdrucke mit einer stattlichen Auflösung von 640 x 600 Punkten (nur Epson-Drucker und Kompatible) erreichen, dies entspricht sechs Bildschirm-Grafiken gleichzeitig. VC1525-, MPS-801- und MPS-803-Besitzer müssen sich mit niedrigerer Auflösung begnügen. Die Druckeranpassung erfolgt mit einem Installationsprogramm.

Reichen einem die bisher beschriebenen Funktionen nicht aus, so kann man die auf der Diskette vorhandene Erweiterung zu Hi-Eddi+ laden, wobei allerdings eine weitere Grafikseite verlorengeht. Als Gegenleistung erhält man jedoch eine Vielzahl zusätzlicher Funktionen. Besonders nützlich zeigt sich die Scroll-Funktion, mit der man sechs Bildschirme zu einem einzigen der Größe 640 x 600 Pixel zusammenfassen kann.

Außer Hi-Eddi+ und der Erweiterung befinden sich auf der Diskette noch einige Bilder und Zusatzprogramme. So findet man Grafik-Routinen für Adventures oder ein 3D-Clip-Programm. Dieses stellt dreidimensionale Computerfilme zusammen, die Sie in den Hi-Eddi+ laden können.

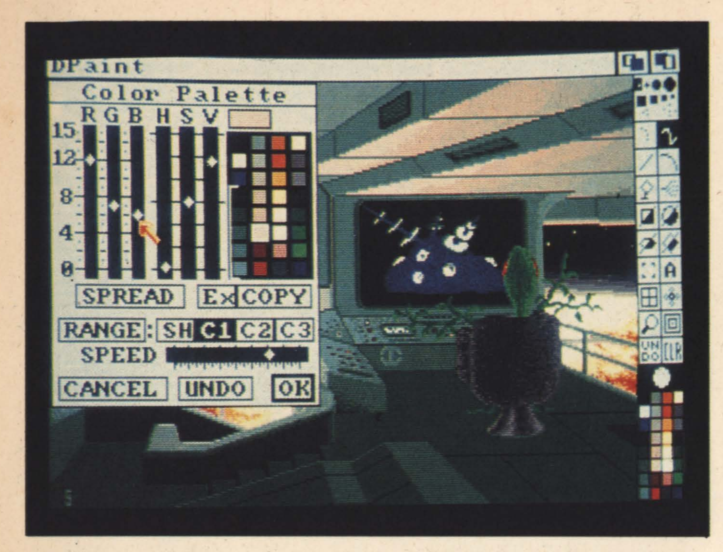
Beeindruckend komplett ist auch das mitgelieferte Handbuch. Auf den über 230 Seiten lernt der Leser alles, was er wissen muß, um das Zeichenprogramm voll auszuschöpfen. Positiv fallen die zahlreichen Beispiele auf. Arbeitet man diese Passagen gründlich durch, wird man sehr schnell mit den Fähigkeiten des Programms vertraut.

Ein Leckerbissen für Assemblerprogrammierer ist im letzten Teil des Buches zu finden. Hierbei handelt es sich um eine Beschreibung sämtlicher Unterprogramme des Hi-Eddi+ sowie der verwendeten Speicheradressen. Genaue Informationen über die Programmierung eigener Erweiterungen fehlen auch nicht. (Frank Mathy/bs)



Positiv:
- Kein Kopierschutz
- Viele Grafikseiten verfügbar
- Zahlreiche Befehle
- Programm ist leicht erweiterbar
- Viele nützliche Extraprogramme mitgeliefert
- Sehr gutes deutsches Handbuch

Negativ
- Einige Zeichenbefehle fehlen (Ellipse etc.)
- Keine Unterstützung des Multicolor-Modus





Deluxe Paint

Amiga
249 Mark (Diskette)

Grafik-Zauber in vielen Farben und vielen Funktionen bietet Deluxe Paint. Mit diesem Programm haben Sie auch noch das letzte Pixel im Griff.

Deluxe Paint wartet mit einer Vielzahl von Funktionen auf, die das Zeichnen zum Kinderspiel machen. Es beherrscht alle Standard-Funktionen wie Freihandzeichnen, Linien ziehen, Zoomen und Flächen ausfüllen. Diese Pflichtübungen erledigt Deluxe Paint ohne Probleme, wenn auch manchmal etwas langsam. Besonders ausgefüllte Kreise beanspruchen die Zeit des Benutzers erheblich. Doch Deluxe Paint hat mehr zu bieten als biedere Hausmannskost, die heute schon jeder Basic-Interpreter beherrscht.

Eines der besonderen Merkmale ist, daß man den Malpinsel selbst bestimmen kann. Das Programm stellt zehn fertige Pinsel bereit, die in ihrer Größe variabel sind. Der Benutzer ist aber nicht auf diese angewiesen, denn man kann ganz einfach jeden beliebigen Bildausschnitt als Pinsel definieren, und alle Funktionen werden damit widerspruchslos ausgeführt. Das bringt Abwechslung ins Bild, und viele Tricks, bei denen man sich bei anderen Zeichenprogrammen mit »COPY«- oder »SHAPE«-Befehlen behelfen muß, gehen leicht von der Hand. Den selbstdefinierten Pinsel zu drehen oder seine Größe zu verändern bereitet keine Schwierigkeiten.

Eine ungewöhnliche Methode zur Verfremdung eines Bildschirmausschnitts, ist die »BEND«-Funktion. Nehmen Sie ein Bild auf einem Blatt Papier und verbiegen Sie es. Dann sehen Sie ungefähr den Effekt dieses Befehls. Die Wirkung ist phänomenal, besonders wenn man diese Technik bei digitalisierten Bildern von Gesichtern anwendet.

Eine gute Idee zum Zeichnen ist die »CURVE«-Funktion, die einen beliebigen Halbkreis zieht. Man verbindet zwei Punkte und verbiegt die Verbindungslinie nach Belieben. Einfacher geht es nicht. Auch der »POLYGON«-Befehl ist von besonderer Güte. Ein unregelmäßiges Vieleck aus Linien zusammenzusetzen ist bei vielen Programmen eine Sysiphus-Arbeit, denn die neue Linie exakt am Ende der vorhandenen anfangen zu lassen kostet Nerven und viel Zeit. Bei Deluxe Paint brauchen Sie auf solche Kleinigkeiten nicht zu achten, da Sie vom Endpunkt gleich die nächste Linie weiter zeichnen.

Deluxe Paint arbeitet in drei Auflösungen: 320 mal 200 Bildpunkte mit maximal 32 Farben, 640 mal 200 und 640 mal 400 Bildpunkte mit maximal 16 Farben. Der hochauflösende Modus zerrt allerdings stark an den Nerven des Benutzers, da Deluxe Paint wegen des erhöhten Speicherbedarfs ständig Funktionen von Diskette nachlädt. Über wieviele Farben man verfügt, hängt von der Speichergröße ab, da die Farbtöne durch Farbmischung aus verschiedenen Bit-Planes entstehen. Je weniger Bit-Planes im Speicher Platz finden desto weniger Farben stehen bereit. Das heißt im Klartext, daß Sie Deluxe Paint zwar ohne weiteres in der Grundversion benutzen können, doch um vernünftig damit zu arbeiten benötigen Sie mindesten 512 KByte.

Deluxe Paint verwendet höchstens fünf Bit-Planes, so daß 32 Farben schon das höchste der Gefühle sind. Den Hold-And-Modify-Modus, mit 4096 Farben, unterstützt es nicht. Das gäbe einerseits Platzprobleme im Speicher und andererseits Probleme mit der Programmierung, denn im Hold-And-Modify-Modus ist man nicht ganz frei in der Wahl der Farben zweier Punkte, die nebeneinander liegen. Als Ausgleich darf man seine Farbtöne aus 4096 verschiedenen wählen. Das garantiert, daß man auch die ausgefallendste Farbidee auf den Bildschirm zaubern kann. Das Farbmenü baut auf der »Deluxe Paint Philosophie« auf, die besagt, daß der Benutzer durch Spielen und Probieren den Umgang am schnellsten lernt. Diese Philosophie ist keine böswillige Erfindung unsererseits, sondern findet sich schwarz auf weiß schon auf den ersten Seiten des Handbuchs. Sie scheint auch der Grund für die sehr spartanische Dokumentation zu sein.

Die Steuerung erfolgt wahlweise über Maus und Menü-Leisten, oder über die Tastatur. Das hat den Vorteil, daß man mit etwas Erfahrung sehr schnell arbeiten kann. Die Benutzerführung überzeugt durch ihr klares Konzept, an das man sich ohne große Probleme sofort gewöhnt. Etwas Selbstkontrolle ist bei der Maus geboten, da der rechte und der linke Mausknopf bei der Funktionsausführung unterschiedliche Aufgaben haben. Wenn Sie den linken Knopf drücken verwendet Deluxe Paint die Vordergrundfarbe, während es bei gedrücktem rechten Mausknopf mit der Hintergrundfarbe arbeitet, was einem Löschen gleichkommt.

Als größtes Ärgernis verzeichneten wir die langen Wartezeiten bei Diskettenoperationen. Während der Amiga das Directory liest, könnte man ganze Bilder malen. Vor jedem Diskettenzugriff beginnt das quälende Warten, begleitet vom Rattern des Laufwerks. Entweder beläßt man bei künftigen Versionen das Directory im RAM, oder man baut ein kleines Spiel ein, mit dem der Benutzer die Wartezeiten überbrückt. Außerdem sollte man bei Electronic Arts ernsthaft über eine »FILL«-Funktion mit Mustern nachdenken, die schmerzlich abgeht.

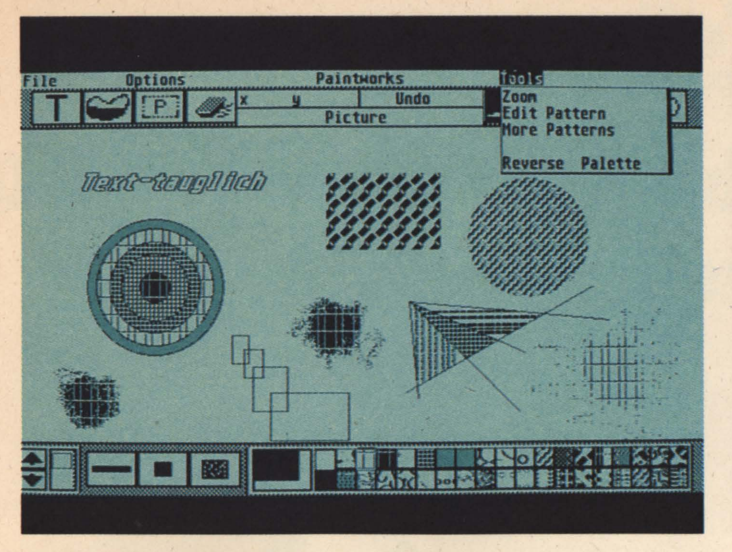
Trotz dieser Mängel setzt Deluxe Paint einen Standard, an dem sich alle Konkurrenten messen müssen. Es steht derzeit als bestes Grafik-Programm für den Amiga. (gn)



Positiv:
- Leicht zu bedienen
- Viele nützliche, zum Teil einmalige Funktionen
- Kompatibel zur Deluxe-Reihe

Negativ:
- Diskettenzugriff dauert sehr lange
- Kein FILL mit Muster
- Funktionen teilweise recht langsam





Paintworks

Atari ST
99 Mark (Diskette)

Unter den vielen Zeichenprogrammen für den Atari ST fällt Paintworks durch viele Funktionen und einen niedrigen Preis (unter hundert Mark) auf.

Eine bekannte Programmierertruppe hat jetzt auch für den Atari ST ein Zeichen- und Malprogramm veröffentlicht: Audio Light machte schon durch Programme wie »Koalapainter« oder »The Music Studio« von sich reden. Ihre neue ST-Kreation nennt sich Paintworks.

Paintworks arbeitet in allen drei Auflösungsstufen des Atari ST. Es kann also sowohl von Schwarzweiß- als auch von Farbmonitor-Besitzern angewendet werden. Das Programm paßt sich beim Laden automatisch an die jeweilige Hardware an. Neben der Bildschirm-Auflösung wird auch der freie Speicherplatz berücksichtigt: Je mehr Speicher zur Verfügung steht, desto größer dürfen die Bilder werden. Bei einem 512-KByte-Gerät mit TOS im ROM kann man eine ganze DIN-A4-Seite (Auflösung in Farbe: 320 mal 400 Pixel, schwarzweiß: 640 mal 800 Pixel) sowie einen zweiten Hilfsbildschirm gleichzeitig verwalten.

Paintworks wird ausschließlich mit der Maus gesteuert. Lediglich für die Eingabe von Dateinamen und das Schreiben von Text auf dem Schirm wird die Tastatur benötigt. Paintworks verwendet verschiedene Pull-down-Menüs. Komplizierte Kommandos werden mit Worten umschrieben, die Standard-Kommandos durch Symbole dargestellt. Befehlsgruppen sind dabei jeweils unter einem Symbol zusammengefaßt. Klickt man dieses an, erscheinen weitere Symbole für weitere Zeichenfunktionen. So erreicht man insgesamt über 70 verschiedene Funktionen, die teilweise auch noch verknüpft werden dürfen. So können viele Zeichenfunktionen das Bild übermalen, invertieren, unberührt lassen oder in den Farben ändern. Fast jede Zeichenfunktion kann zur Sprühdose umgewandelt werden oder als Pinsel benutzt werden. Die Kombinationen sind schier endlos.

Jede Zeichenfunktion kann mit Farben oder Mustern arbeiten. Die Muster wiederum verarbeiten alle 16 Farben gleichzeitig. Muster sind editierbar und können gespeichert oder geladen werden. Wenn Sie in einem Muster nur Punkte zweier sehr ähnlicher Farben nebeneinandersetzen, erzeugen Sie Mischfarben, da das menschliche Auge die einzelnen Punkte kaum zu trennen vermag. So zaubern Sie durch optische Tricks mehr Farben auf den Schirm, als der ST von Natur aus beherrscht.

Wirklich gut gelungen ist den Programmierern der Gag mit der Sprühdose. Eine Sprühdosen-Funktion sucht man nämlich vergeblich. Aber jede Zeichenfunktion läßt sich zur Sprühdose »umbauen«, da in einem Menü per Symbol die Punktdichte der Zeichenfunktionen geändert werden kann. So erhält man mit der Rechteck-Funktion gigantische Sprüheffekte, kann aber mit einem kleinen Pinsel auch ganz zart und lokal begrenzt sprühen.

Ebenfalls vorhanden ist eine Block- oder auch Window-Funktion. Ein beliebiger rechteckiger Bildschirmausschnitt wird dabei an andere Stellen des Schirms kopiert. Der 68000-Prozessor im ST ist dabei so schnell, daß man wie mit einem mehrfarbigen Pinsel malen kann. Nur eines fehlt hier: Es ist nicht möglich, einen Ausschnitt nachträglich zu vergrößern, zu verkleinern oder irgendwie zu verzerren.

Die Füll-Funktion hat ungewöhnlich viele Variationen. So kann man nicht nur, wie üblich, geschlossene Flächen mit Farben oder Mustern ausfüllen. Es gibt auch zwei spezielle Befehle zum horizontalen und vertikalen Füllen, mit denen sich beispielsweise Schraffierungen herstellen lassen.

Einer der Hauptschwerpunkte von Paintworks sind die Farben. Dies fängt bei einer vorbildlich gestalteten Palette an, bei der die gewünschten Farben sehr einfach zusammengestellt werden können. Aus den 512 vorhandenen Farben kann man sich für ein Bild maximal 16 auswählen. Benötigt man sanfte Übergänge zwischen zwei Farben, werden diese automatisch berechnet. Ebenfalls im Farb-Menü findet man den Befehl »Cycling«, der aber wenig mit dem Color-Cycling von Programmen wie »Deluxe Paint« oder »Neochrome« zu tun hat. Das Color-Cycling von Paintworks sieht vor, daß man sich fast beliebig viele Paletten zusammenstellen kann, die nacheinander aufgerufen werden. So kann man alle 512 Farben in einer Cycle-Animation verwenden. Die Geschwindigkeit des Cyclen kann für jede Palette einzeln geregelt werden. Das Handbuch benötigt einige Seiten, um das Cycling und dessen Effekte ausreichend zu erklären, so daß es bei dieser doch recht vagen Beschreibung bleiben muß. Mit diesem Cycling lassen sich allerdings Effekte und Animationen auf den Schirm zaubern, die man bei einem Mal-Programm nicht für möglich hält.

Auf der Programmdiskette befindet sich neben dem Mal-Programm auch ein Diashow-Programm, mit dem man seine Bilder zu eindrucksvollen Bilder-Serien zusammenstellen kann. Auf Wunsch wird die Diashow noch von Musik untermalt, die man mit dem »Music Studio« geschrieben hat.

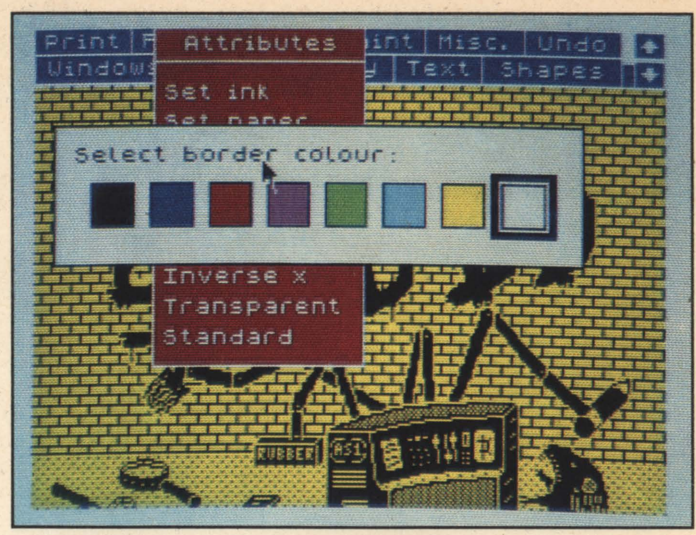
Alles in allem ist Paintworks ein sehr gutes Mal- und Zeichenprogramm für den Atari ST mit vielfältigen Einsatzmöglichkeiten. Man vermißt nur sehr wenige Funktionen und freut sich über den angemessenen Preis von 99 Mark. (bs)



Positiv:
- Einfache Bedienung
- Über siebzig Funktionen
- Sehr guter Einsatz von Farben
- Diashow-Programm im Lieferumfang enthalten
- Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

Negativ:
- Dokumentation in Englisch
- Text-Funktion arbeitet nicht einwandfrei
- Keine Verzerrungsmöglichkeiten bei Pinseln





The OCP Art Studio

Gleich für drei verschiedene Computer gibt es das OCP Art Studio. Dieses Grafik-Programm besticht durch hervorragende Benutzerführung.

C 64 (Schneider CPC 6128, Spectrum)
49 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette)

Ein bekannter Name in der britischen Software-Szene ist James Hutchby, Star-Programmierer für den Sinclair Spectrum. Dieser erregte Anfang 1986 mit einem Grafik-Programm Aufsehen: Mit »The OCP Art Studio« gelang es ihm als erstem, eine Benutzeroberfläche, wie sie von 16-Bit-Computern bekannt ist, auf dem Spectrum zu realisieren.

Nach dem großen Erfolg entschloß man sich beim Produzenten Rainbird, auch für Besitzer anderer Computer dieses Art Studio umzusetzen. So gibt es inzwischen Versionen für den C64 und den CPC 6128. Eine Atari ST-Version soll folgen. Wir testen hier die uns vorliegende C64-Version. Die Versionen für andere Computer unterscheiden sich teilweise, deshalb empfiehlt sich vor dem Kauf eine kurze Demonstration bei einem Fachhändler.

Das Art Studio läßt sich größtenteils mit dem Joystick bedienen. Nur zur Eingabe von Texten und Filenamen greift man auf die Tastatur zurück. Ein Joystick ist aber nicht gerade als ideales Zeicheninstrument zu bezeichnen, es lassen sich aber auch Trackballs und das Koala-Pad anschließen.

Das Auffälligste an Art Studio ist, daß es nur im HiRes-Modus des C64 arbeitet. Die Auflösung eines Bildes entspricht der des Bildschirms und damit 320 x 200 Pixel. In jedem 8 x 8 Pixel großen Kästchen können somit nur zwei verschiedene Farben (Vordergrund und Hintergrund) verwendet werden. Das Hindernis der eingeschränkten Farbwahl versuchte der Programmierer dadurch zu mildern, daß er viele Funktionen einbaute, mit denen man die Farben einstellen und nachbearbeiten kann.

In den Menüs findet man so ziemlich alles, was man zum Zeichnen braucht. Das Paint-Menü bietet beispielsweise »Stifte« verschiedener Stärken und beliebig editierbare »Pinsel«. Auch die berühmte »Spraydose« steht hier zur Auswahl, sogar in achtfacher Ausfertigung mit verschiedenen Sprühstärken. Die anderen Standardfunktionen befinden sich im Shape-Menü. Ob Rechteck, Kreis oder einfach nur gerade Linie, alle wesentlichen Funktionen sind hier vorhanden. Sogar eine Dreiecks-Funktion fehlt nicht. Die Text-Funktion hat ein eigenes Menü, denn hier kann man eine Vielzahl von Parametern einstellen.

Jeweils ein Kapitel für sich sind Fill- und Window-Menüs. Die Fill-Funktion kann nicht nur Flächen mit bestimmten Farben ausfüllen, sondern auch mit eigens definierbaren Mustern. Jedes der 32 Füllmuster kann einzeln editiert werden. Brandneu ist die Funktion des »Verwaschens« (Wash). Auf beliebige Zeichenfunktionen läßt sich nachträglich dieses Füllmuster auftragen. Wenn Sie beispielsweise ein Rechteck zeichnen und dieses danach mit einem Punkt-Muster verwaschen, erhalten Sie ein gepunktetes Rechteck. Besonders interessant ist das Verwaschen von Texten, die sich dadurch optisch besonders gut abheben.

Das größte aller Menüs wurde aber für die Window-Funktionen reserviert. Ein Window ist ein beliebiger, rechteckiger Ausschnitt aus der Grafik. Ein solches Window kann an andere Stellen kopiert oder verschoben werden. Ebenso ist es möglich, das Window zu spiegeln, zu löschen, zu färben oder zu invertieren. Am komplexesten ist aber das »Rescaling«, das Window zu einer anderen Größe verzerrt. Daß beim Verkleinern Details verlorengehen und beim Vergrößern die Auflösung sehr grob wird, läßt sich technisch nicht vermeiden.

Sehr komfortabel ist auch das File-Menü, mit dem Zugriffe auf Kassette und Diskette geregelt werden. Gerade das Disketten-Menü wurde sehr übersichtlich und benutzerfreundlich gestaltet. Wichtige Funktionen wie Directory-Anzeige, Formatieren oder Validieren (auf Gültigkeit überprüfen) werden auf Knopfdruck erledigt.

Bei einem schönen Kunstwerk legt man doch Wert darauf, es auch ausgedruckt in Händen zu halten. Das Print-Menü verspricht da viele Möglichkeiten. Hardcopies sind theoretisch in fünf verschiedenen Größen möglich. Außerdem kann man Bilder auch mit Graustufen ausgeben lassen und in doppelter Dichte drucken. Leider treten gerade hier einige Schönheitsfehler auf, weil sich die größten Ausdrucke nur mit sehr hochauflösenden Druckern realisieren lassen. Auf einem MPS-Drucker kann man nur drei der fünf Größen verwenden. Der Ausdruck in doppelter Dichte bietet zwar ein sehr sauberes Druckbild, doch erscheinen beispielsweise bei einem Epson-Drucker die Bilder gewaltig verzerrt, so daß diese Option praktisch unbrauchbar ist.

Auch sonst gibt es einige Mängel: So hat man zur Bearbeitung nur eine einzige Grafikseite zur Verfügung. Gerade in Verbindung mit den sehr guten Window-Funktionen wäre aber eine zweite Grafikseite unumgänglich.

Das anfängerfreundliche Handbuch gibt es leider nur in englischer Sprache. Es erläutert auch grundlegende Zeichentechniken sowie einige Tips und Tricks. Sehr wichtig ist auch das Kapitel, das beschreibt, wie man die mit Art Studio kreierten Bilder in eigene Programme einbauen kann. (bs)



Positiv:
- Sehr viele Zeichenfunktionen
- Einfache Bedienung
- Drucker-Ausgabe eingebaut
- Gutes Handbuch

Negativ:
- Nutzt den C64 nicht vollständig aus
- Lenslok-Kopierschutz



Dateiverwaltung mit dem C16/C116/Plus 4?
Kein Problem mit dem

Dateimanager.







Textmanager:

Das Textverarbeitungssystem mit der Profiausstattung:

- ohne Vorkenntnisse bedienbar
- übersichtliche Texteingabe am Bildschirm
- sofortige Textformatierung nach jeder Änderung
- direkte Funktionsauswahl ohne umständliche Menüs

Lieferumfang:
Kassette bzw. Diskette, Bedienerhandbuch
Hardware-Anforderung:
C16/C116 mit Datasette oder Floppy 1541

Dateimanager

Die schnelle Dateiverwaltung für den C16/C116/Plus 4

- Listenverwaltung
- Such- und Sortierroutinen
- Menüführung
- kompatibel zum Textmanager

Lieferumfang:
Kassette bzw. Diskette, umfangreiches Bedienerhandbuch
Hardware-Anforderung:
C16/C116/Plus 4

C16/C116-Programmsammlung

11 Top-Programme für den C16/C116. Super-Spiele mit toller Grafik, wichtige Utilities:

- TEXT 1.0 – ein einfaches, aber dennoch größtenteils menügesteuertes Textverarbeitungsprogramm
- BASIC-Tool – 13 wichtige Befehle, die im C16/C116-BASIC fehlen.
- DATA GENERATOR – wandeln einen frei zu wählenden Speicherbereich in Data-Zeilen um.

Lieferumfang:
Zwei Kassetten für C16/C116, Bedienerhandbuch
Hardware-Anforderung:
C16/C116 mit Datasette, für Ausdrucke Commodore-Drucker.

Diese Markt & Technik-Software erhalten Sie in den Fachabteilungen der Kaufhäuser, in Computershops oder im Buchhandel sowie gegen Vorauskasse direkt beim Verlag. Fragen Sie auch nach dem neuen Gesamtverzeichnis Herbst '86, oder fordern Sie es direkt beim Verlag an.

	Version	Best.-Nr.	Format	Preis DM	sFr.	öS
Dateimanager	C16/C116/Plus 4	MS 453	Kassette	29,90*	24,90*	299,–*
Dateimanager	C16/C116/Plus 4	MS 452	Diskette	29,90*	24,90*	299,–*
Textmanager	C16/C116/Plus 4	MK 256	Kassette	29,90*	24,90*	299,–*
Textmanager	C16/C116/Plus 4	MD 255	Diskette	29,90*	24,90*	299,–*
C16/C116-Programmsammlung	C16/C116	MS 628	Kassette	29,90*	24,90*	299,–*

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung



Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Bestellungen im Ausland bitte an untenstehende Adressen.
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH–6300 Zug, Tel. (042) 41 56 56
Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH, Alser Straße 24, A–1091 Wien, Tel. (0222) 48 15 38-0.



Musik-Programme

Man muß nicht Mozart oder van Beethoven heißen, um auf dem Computer Musik zu machen. Auch für Normalsterbliche rückt die Gelegenheit zu komponieren mit Hilfe dieses elektronischen Geräts in greifbare Nähe. Leider übersehen dabei viele eine wichtige Tatsache: Die Kunst, Noten zu schreiben und zu lesen ist eine Fertigkeit, die man erst erlernen muß – und das auch noch recht mühsam. Man kann sogar weiter gehen und sagen, die Musik-Notation ist wie eine Programmiersprache, jedes Symbol repräsentiert eine Funktion, deren Bedeutung zunächst erkannt und verstanden werden muß, bevor man daran gehen kann, sie sinnvoll einzusetzen.

Diese Tatsache hindert die Softwarehäuser jedoch nicht daran, Musik-Programme auf den Markt zu werfen, die beim Anwender Fähigkeiten voraussetzen, die er nicht besitzt, ja oft gar nicht besitzen kann. Die Hersteller wagen sie auch noch als kinderleicht in der Bedienung zu bezeichnen und versprechen auch dem Laien schnelle Erfolge. Wohl dem, der im Musikunterricht aufgepaßt hat!

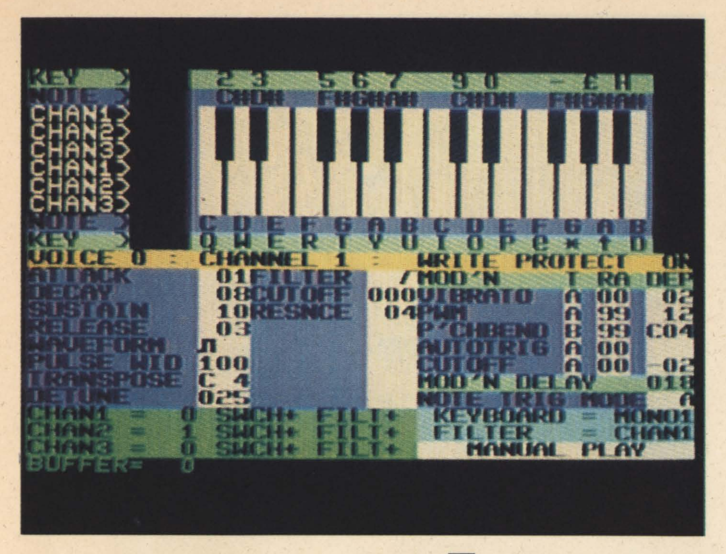
Eines der wichtigsten Kriterien, vergleicht man verschiedene Musik-Programme, ist also die Zielgruppe. Ein Programm, so ausgefeilt es auch sein mag, muß nicht notwendigerweise für jeden Anwender das Richtige sein. An dieser Stelle ist der Käufer zur Ehrlichkeit sich selbst gegenüber aufgerufen. Bin ich wirklich erfahren genug, um mit diesem Superprogramm umgehen zu können, oder ist das andere, vielleicht etwas schlechtere Programm das Richtige für mich, allein aufgrund der einfachen Bedienung? Diese Frage sollte sich jeder Musikinteressierte stellen, denn gerade für Musik-Programme gilt: Die Programmierung ist oft zeitaufwendig und knifflig. Wenn es dann nicht beim erstenmal klappt, kann das ganz schön frustrierend sein. Und nichts ist schwerer zu ertragen als Mißtöne.

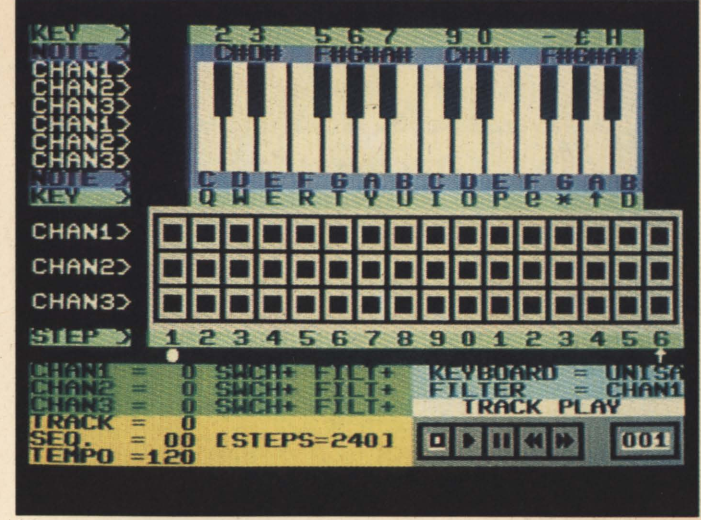
Ganz andere Anforderungen muß der Fortgeschrittene stellen. Oft schon befähigt, ein Instrument zu spielen, liegen seine Erwartungen von einem Programm viel höher als bei jenem, der niemals von einer Muse beküßt wurde. Wunderdinge sollte er von den drei Tongeneratoren seines Heimcomputers aber nicht erwarten, selbst wenn begnadete Soundtüftler heiße Klänge aus dem Chip locken. Der Umgang mit Hüllkurven und Wellenformen bedarf ganz anderer Qualitäten als das Spielen eines Instruments. Auch die Komposition selbst gestaltet sich für den Musiker auf einem ihm vertrauten Instrument, sowie mit Hilfe von Notenpapier und Bleistift, in den meisten Fällen einfacher und schneller als mit dem Computer.

Dennoch besitzt auch der Computer im musikalischen Bereich seine Berechtigung. Für den Anfänger kann er sowohl zum Lernen als auch zum Musizieren dienen, denn ein Musikinstrument ist in der Regel teuer und der Computer steht ja ohnehin schon da. Als Voraussetzung gilt jedoch, daß ihm das Programm die nötige Hilfestellung leistet und einfach zu bedienen ist.

Der Fortgeschrittene hingegen kann an neuen Sounds herumbasteln, seine Kompositionen am Bildschirm in eine lesbare Form bringen und mit weiteren Stimmen unterlegen, was ihm, je nach Instrument, sonst nicht möglich ist. (Haben Sie schon mal versucht, drei Querflöten gleichzeitig zu spielen?). Außerdem kann er ohne großen Aufwand mit Sequenzen herumexperimentieren, Takte vertauschen, wiederholen und andere Dinge mehr. Hier muß das Programm in der Lage sein, die speziellen Anforderungen zu erfüllen.

Wir haben im folgenden die besten Musik-Programme getestet und besonders auf die erwähnten Kriterien untersucht. Treffen Sie Ihre Wahl, aber denken Sie immer daran, es ist noch kein Richard Wagner vom Himmel gefallen. (ue)





Electrosound

Vergessen Sie alles, was Sie über Computersound wissen. Das Programm »Electrosound« setzt Synthesizer-Maßstäbe.

C64
zirka 60 Mark (Diskette, Kassette)

Electrosound hat alles, was einen guten Synthesizer ausmacht.

Wollen Sie unmittelbar auf der Tastatur spielen? Kein Problem. Zwei vollständige Oktaven liegen auf den oberen beiden Tastenreihen, kompatibel zu auf dem Markt erhältlichen Aufsatzklaviaturen. Hier können Sie wie auf einem richtigen Synthesizer spielen, sieht man einmal von der Tatsache ab, daß eine Computertastatur keine Keyboardtasten ersetzt. Spätestens beim ersten 32tel-Lauf spielt man sich Knoten in die Finger. Erfreulich ist die Geschwindigkeit des Programms. Man spielt nämlich wirklich 32tel-Noten und muß nicht zwischendurch auf den Computer warten.

Benötigen Sie direkten Zugriff auf alle veränderbaren Klangparameter? Auch hier bietet Electrosound starke Leistungen. Neben den Registerfunktionen des Soundchips können Sie transponieren, verstimmen, vibrieren, und diverse weitere Effekte zuschalten. Damit bietet sich dem Anwender eine Fülle an Einstellungen, die er zunächst einmal auszunutzen lernen muß.

Steht Ihr Sinn danach, Sequenzen zu programmieren, diese zu Tracks zusammenzufassen und auf diese Weise ein komplettes Lied zu konstruieren? Electrosound macht mit. Drei Stimmen à 240 Einzelnoten können zu einer Sequenz verbunden werden, zehn Sequenzen finden in einem von zehn Tracks Platz. Fürwahr ein Kombinationsspektakel. Beste Emfehlung für das Programm: Rob Hubbard, Soundtüftler par Excellence, komponiert mit Electrosound.

Apropos komponieren. Electrosound ist ein Synthesizer. Notenblatt und Spezialzeichen bietet das Programm nicht. Der Komponist hat die Wahl zwischen »Ton« und »kein Ton«. Fertig. Schluß. Natürlich muß man da am Anfang schon etwas länger tüfteln, um die gewünschte Melodie hinzulegen. Nach der Gewöhnungsphase klappt's dann aber recht flott. Allerdings wird einigen Musikern die Notation fehlen. Sounds und Melodien entwerfen, ausdrucken und dann vom Blatt spielen ist nicht drin. Electrosound ist ein Instrument, keine Arbeitshilfe. Die einzelnen Menüpunkte:

1. Manual Play: Hier wird die Tastatur zum Keyboard. Auf Knopfdruck klingt's. Alle Soundparameter lassen sich einstellen, neue Sounds basteln und so weiter. Zum Spielen kann man entweder jeden Kanal einzeln, alle Kanäle gleichzeitig oder alle Kanäle zusammen, aber getrennt spielbar einstellen.

2. Sequence Play: Auf dem Bildschirm erscheint ein Gitter von 16x3 Kästchen. In diesen Kästchen stehen die Bezeichnungen der Noten wie »C«, »E« oder »G«. Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Steuerleiste, den Tasten eines Kassettenrecorders ähnlich, mit den Funktionen »Stop«, »Play«, »Pause«, »Schneller Rücklauf« und »Schneller Vorlauf«. Entsprechend diesen »Tasten« kann man die Wiedergabe der Sequenz steuern.

3. Sequence Write: Die Bildschirmdarstellung bleibt gleich, an der Seite des Gitters befindet sich je ein weißer Punkt. In das Kästchen, das die beiden Punkte kennzeichnen, kann der Musiker nun einen Ton eingeben. Die Auswahl erfolgt wie im Manual-Play-Modus über die oberen Reihen der Tastatur.

4. Track Play: Arbeitet genau wie die Sequence-Play-Funktion.

5. Track Write: Ein 10 x 10 Felder großes Quadrat steht zur Eingabe von Sequenznummern zu Verfügung. Hier können die verschiedenen Sequenzen arrangiert werden, so daß sich schließlich ein komplettes Lied ergibt.

6. Tape/Disk: Sowohl auf Diskette, als auch auf Kassette können Sequenzen und Sounds gespeichert und von beiden Medien wieder geladen werden. Eine implementierte Verify-Funktion dient der Kontrolle.

Das Programm ist natürlich nicht jedermann gleichermaßen zu empfehlen. Die fehlende Noten-Fähigkeit stört besonders jene, die gewohnt sind, mit Notenwerten umzugehen. Kompositionen können nicht ausgedruckt werden, was in der Sequenzerschreibweise ohnehin nicht viel Sinn ergeben würde. Außerdem ist die umfassende Tastenbelegung (das Programm wird durchweg über die Tastatur gesteuert) unübersichtlich und schwer zu erlernen. Deshalb ist die Bedienung sehr gewöhnungsbedürftig.

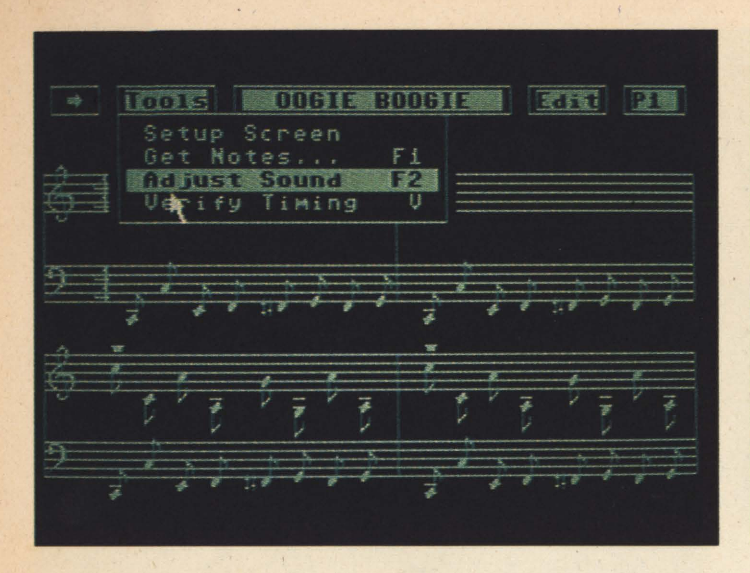
Fazit: Im Bezug auf Klangqualität läßt das Programm keine Wünsche offen. Es scheint, als hätte Electrosound ein paar Hintertürchen im Soundchip entdeckt, die diesen zu ungeahnten Klangfarben befähigen. Tatsächlich haben die Programmierer hervorragende Arbeit geleistet. Der Soundbastler wird trotz der Fülle der Funktionen Schwierigkeiten haben, wenn er diese Sounds noch weiter verbessern will. Allerdings bieten die 50(!) mitgelieferten Klänge hinreichend Ansatzpunkte für Experimente.

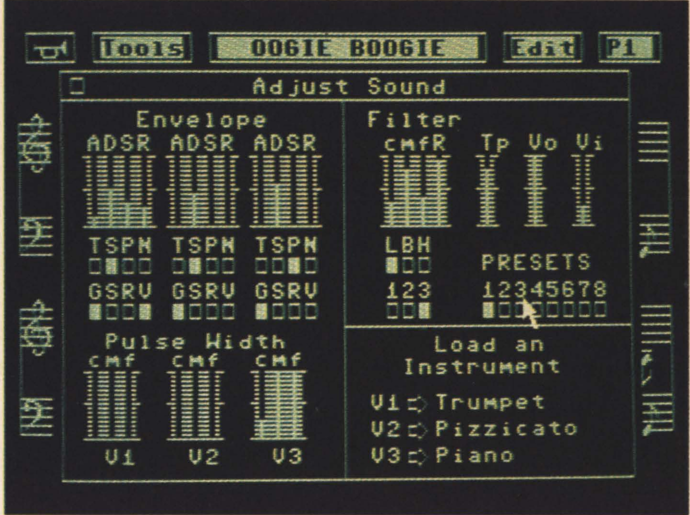
Wer gern komponieren möchte und den Einsatz von Noten gewöhnt ist, wird sich mit dem Programm zunächst etwas schwer tun. Die Konstruktion von Sequenzen ist recht einfach. Aber die Akzentuierung, in der Notenschreibweise durch »gepunktete Werte« und unterschiedlich lange Pausen erreichbar, bedarf einiger Tüftelei. (ue)



Positiv:
- tolle Sounds
- viele Einstellmöglichkeiten
- guter Sequenzer
- direktes Spiel auf der Tastatur

Negativ:
- nicht einfach zu bedienen
- keine Notenschreibung
- bislang nur durch Import erhältlich





The Music Shop

Mehrere Takte gleichzeitig auf dem Bildschirm und eine hervorragende Druckausgabe bietet der Music Shop dem Komponisten.

C 64
zirka 80 Mark (Diskette)

Für absolute Laien ist er nicht gedacht, der Music Shop. Obwohl ein ausführliches Handbuch, leider in englischer Sprache, zum Lieferumfang gehört, drängt die Gesamtkonzeption das Programm doch eher in die Ecke der Profiwerkzeuge. Dabei ist der Music Shop jedoch beileibe kein Super-Sound-Baukasten. Im Gegenteil, die Aufmachung der Synthesizereinheit nimmt sich gegenüber anderen Programmen eher bescheiden aus. Auch die mitgelieferten Sounds wirken oft nicht so imposant wie die der Konkurrenz. Wenn es jedoch daran geht, Musikstücke zu komponieren, Sequenzen auszutüfteln und zuletzt ein brauchbares Notenblatt auf dem Drucker auszugeben, zeigt der Music Shop seine Stärken. Über 35 Noten passen nebeneinander in eine Zeile. Ein Beispiel: das Liedbeispiel »Greensleeves« füllt nur zwei Bildschirmseiten. Damit entfällt das leidige Durch-die-Noten-Scrollen und der Anwender hat den Gegenstand seiner Arbeit »voll im Blick«. Die Druckausgabe erfolgt nach dem gleichen Prinzip, eine Bildschirmseite gleich eine Druckseite. Damit ist der Ausdruck hervorragend als Vorlage zum Musizieren geeignet.

Um das Notenfeld nicht einzuengen, hat man sich für die Notenauswahl eine Besonderheit einfallen lassen. Durch Druck auf <F1> wird ein Window eingeblendet. Hier kann der Anwender das gewünschte Zeichen (Note, Pause etc.) auswählen, indem er mit dem Joystick einen Pfeil auf das gewünschte Symbol steuert. Nachdem er dieses durch Druck auf den Feuerknopf übernommen hat, verschwindet das Notenwindow und der Bildschirm steht wieder ganz zum Notensetzen zur Verfügung. Die Soundsteuerung funktioniert in gleicher Weise über <F2>. Diese Funktionen können darüberhinaus über das Pull-down-Menü »Tools« aufgerufen werden.

Das Soundwindow enthält mehrere stilisierte Schieberegler über die die wichtigsten Soundchip-Register, ADSR, Pulsweite und Filterfrequenz, gesteuert werden. Außerdem lassen sich hier eine Reihe Presets aufrufen, durch die die drei Tongeneratoren mit vorgegebenen Instrumentenkombinationen belegt werden. Auch einzelne Instrumentenstimmen, insgesamt 16 verschiedene, sind vorhanden. Bei der Auswahl der Instrumente fällt genau wie bei den Demonstrationsprogrammen auf, daß der Programmierer einen Hang zur klassischen Musik nicht verleugnen konnte. Sonaten, Inventionen und Menuette dominieren bei den Demonstrationsstücken, die Stimmen sind durchweg Imitationen von Orchesterinstrumenten.

Eine zweckmäßige Tastenbelegung unterstützt die Joysticksteuerung. Alle wichtigen Funktionen faßt die beigefügte Reference Card zusammen; dem Anwender bleibt es erspart, die Bedeutung einer jeden Taste stundenlang nachzuschlagen. Die Anleitung bietet darüberhinaus noch eine kurze Einführung in die Musiktheorie.

Man sollte rechtzeitig auf richtige Notensetzung achten, da der Insert-Modus (Einfügen einer Note) fast unbrauchbar ist. Nicht das ganze Musikstück wird ein Zeichen nach rechts verschoben, sondern nur die Noten der Zeile, in der man sich gerade befindet. Arbeitet man also in einer vollständig geschriebenen Zeile, werden bereits geschriebene Noten zur Seite aus dem Bild geschoben und sind verloren. Dieser Mangel ist für Anfänger, die die Hilfe des nachträglichen Einfügens naturgemäß häufiger in Anspruch nehmen werden, unzumutbar. Auch das Transponieren einer Sequenz in eine andere Tonart, das heißt das Verschieben um ein oder mehrere Halbtöne nach oben oder unten, ist mit dem Music Shop nicht möglich. Der Komponist sollte also vorher wissen, was er will und was er tut. Diese Voraussetzung erfüllen aber nur Fortgeschrittene.

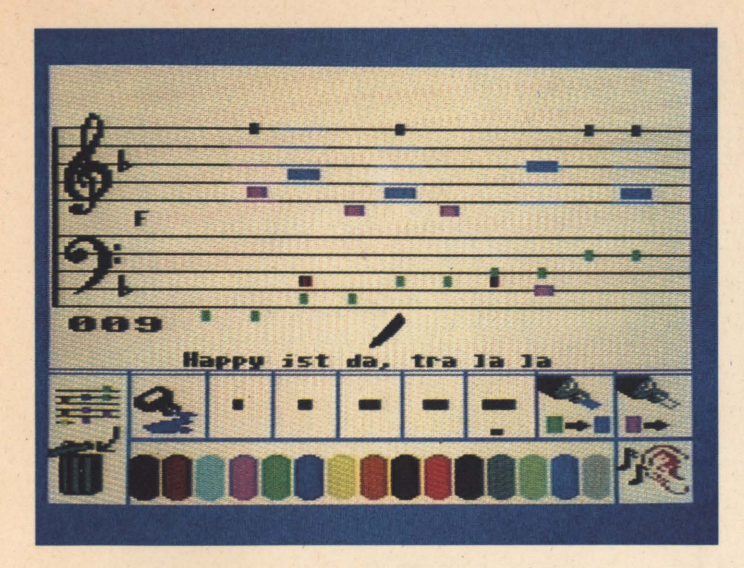
Die eigentliche »Schreibarbeit« gestaltet sich mit dem Programm recht einfach. Beim Setzen der Noten springt der Cursor automatisch zur nächsten Notenspalte weiter, so daß lästiges Plazieren mit dem Joystick entfällt. Gerade längere Sequenzen der gleichen Notenwerte können sehr schnell geschrieben werden. Das Programm läßt nicht mehr als drei Noten übereinander zu, ihre Zahl begrenzen die Tongeneratoren.

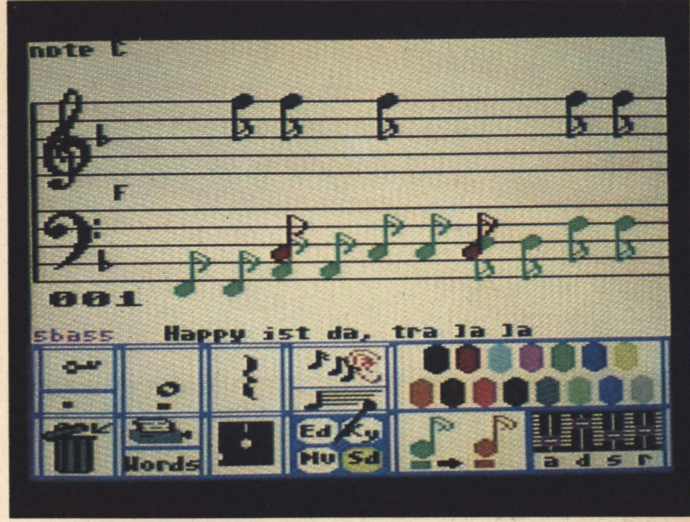
Fazit: Der Music Shop ist ein gutes Programm zum Komponieren und Anfertigen von Notenblättern. Damit wendet es sich in erster Linie an Musiker, die ihre Ideen umsetzen und zu Papier bringen wollen. Zum Experimentieren fehlen einige notwendige Editierfunktionen wie Einfügen von Noten in ein vollständiges Musikstück und Transponieren von Sequenzen. Der Synthesizer-Teil ist nicht so gut wie bei anderen Programmen dieser Kategorie. Unter den Musikprogrammen nimmt der Music Shop die Stelle einer Anwendung ein, während andere Programme eher der Unterhaltung dienen. (ue)



Positiv:
- 32tel-Noten
- gute Übersicht
- gute Benutzerführung
- guter Ausdruck

Negativ:
- kein Transponieren
- Insert-Modus nicht optimal
- zu wenig Editierfunktionen





The Music Studio

Für Spaß beim Musizieren sorgt das Music Studio. Die Programmierer bauten einige Eigenschaften ein, die Anfängern das Komponieren erleichtern.

C64 (Atari ST, Amiga)
39 Mark (Kassette), 59 - 79 Mark (Diskette)

Berücksichtigt man die Schwierigkeiten, die die Bedeutung der Notenwerte gerade dem Anfänger bereitet, knobelten die Programmierer des »Music Studio« einen hervorragenden Weg aus, Ungeübten das Setzen der Noten zu erleichtern. Das Programm besteht aus drei Teilen. Zunächst ist da das eigentliche Kompositionsprogramm. Relativ unkompliziert gestaltet sich die Eingabe der Noten. Mit dem Joystick wird das gewünschte Symbol in der Menüleiste aufgesucht, durch Knopfdruck übernommen und an beliebiger Stelle in die Notenlinien eingesetzt. Dabei ist der genaue Ort der Eingabe begrenzt, was den Anwender dazu zwingt, die Noten der verschiedenen Stimmen direkt übereinander zu setzen, für den Anfänger sicher ein Vorteil. Das Programm verhält sich sehr gutmütig, das heißt, bestimmte Zeit- oder Taktwerte müssen nicht eingehalten werden, der Anwender kann die Noten schreiben, wie sie ihm in den Sinn kommen. Allerdings enthält die Darstellungsart eine gewisse Gefahr. Das Programm läßt genau drei Noten übereinander zu. Dabei ist es egal, ob es sich dabei um Ganze, Viertel oder Sechzehntelnoten handelt. Da Noten, die direkt übereinander stehen, gleichzeitig gespielt werden, werden die längeren Werte einfach »abgeschnitten«. Daß dieses Vorgehen nicht unbedingt dem Lernerfolg oder dem Verständnis für musikalische Zusammenhänge zuträglich ist, leuchtet ein. Der Fortgeschrittene wird das Problem frühzeitig erkennen und die Notensetzung darauf einrichten, das heißt zum Beispiel bei einer Sechzehntelfolge in der einen Stimme sinnvollerweise Viertelnoten nur bei jedem vierten Zeichen in einer anderen Stimme setzen.

Innerhalb des Kompositionsmenüs kann der Anwender auf vier weitere Menüs zugreifen. Zunächst befindet er sich im Soundmenü. Hier kann er jeder Note einen von 15 vorprogrammierten Klängen zuweisen. Die verschiedenen Sounds kennzeichnen verschiedene Farben. Diese Farben erhalten auch die belegten Noten, so daß man zu jeder Zeit erkennt, welchen Klang jede Note hat. Durch »Anklicken« des »ADSR«-Symbols gelangt man in den zweiten Teil des Programms, den Synthesizer. Etliche Klänge, darunter auch einige Spezialeffekte wie Wind- und Wellenrauschen sowie die Geräusche eines fahrenden Zuges, werden mitgeliefert und laden zum Experimentieren ein.

Zurück zum Kompositions-Menü: Neben dem Unterpunkt »Sd« (Sound) besteht die Wahl zwischen »Mu« (Measure), »Ed« (Edit) und »Ky« (Key). Im Measure-Menü kann man Lautstärke und Geschwindigkeit des Musikstücks beeinflussen, im Stück vor- und zurückscrollen sowie Taktstriche setzen und Wiederholungszeichen einfügen. Der Editor ermöglicht das Einfügen und Löschen von Noten an jeder beliebigen Stelle. Markierte Abschnitte können kopiert, gelöscht oder verschoben werden. Diese Funktionen arbeiten sehr einfach und schnell. Im Key-Modus kann der Anwender auf Knopfdruck die Tonart wechseln. Auf Wunsch werden alle geschriebenen Noten in die neue Tonart transponiert. Außerdem können Sie hier Tonlängen nachträglich ändern.

Neben den genannten Eigenschaften bietet das »Music Studio« noch die Möglichkeit, die Kompositionen mit Texten zu unterlegen. Bis zu vier Textzeilen passen unter eine Notensequenz.

Der dritte und einsteigerfreundlichste Teil ist die »Paintbox«. Hier ersetzen Rechtecke alle Noten. Die Rechtecke differieren untereinander in ihrer Länge, was die Notenlänge ausdrückt. So kann auch derjenige, der mit den verschiedenen Noten und ihren Bedeutungen nicht zurecht kommt, ohne Probleme komponieren und experimentieren.

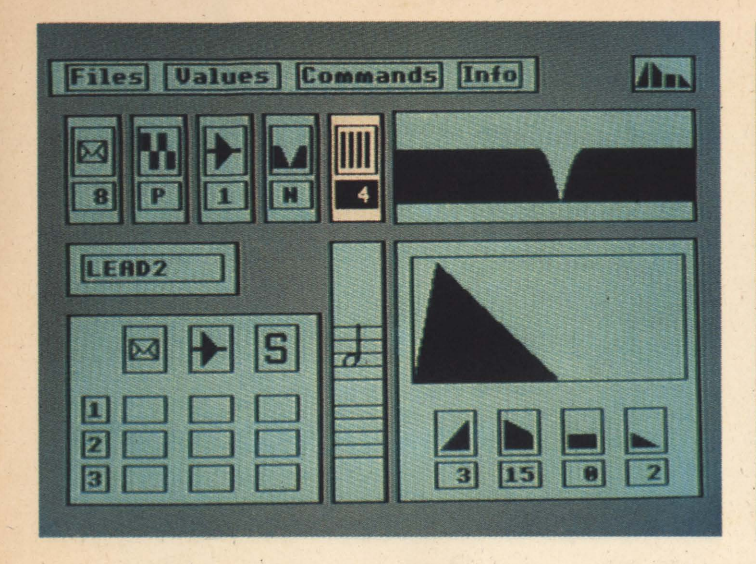
Im Paintbox-Modus stehen nicht alle Funktionen zur Verfügung, die das Kompositionsprogramm bietet. Allerdings ist es jederzeit erlaubt in den Music Editor zurückzukehren. Alle bis zu diesem Zeitpunkt »geschriebenen« Rechtecke verwandelt das Programm in Noten der entsprechenden Länge. Im Music Editor kann man nun auf alle Fähigkeiten des Programms zugreifen und danach wieder in die Paintbox zurückkehren, wobei aus den Noten Rechtecke werden. Selbst der Notenkundige wird so manchmal den Paintbox-Modus verwenden, um beispielsweise beim Experimentieren die einfache und übersichtliche Rechteckdarstellung zu nutzen.

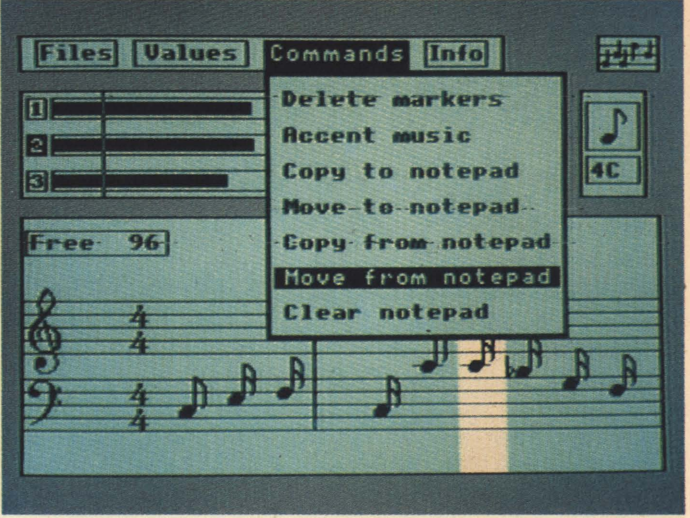
Fazit: Das Programm ist leicht zu bedienen und wendet sich in seiner Konzeption besonders an Einsteiger. Die vorprogrammierten Klänge sind ordentlich, wenn auch nicht weltbewegend. Die Eigenart des Programms, längere Noten einfach abzuschneiden wenn gleichzeitig kürzere gespielt werden, vereinfacht zwar die Notensetzung, ist aber ein Mangel im sonst guten Gesamtkonzept. (ue)

HAPPY COMPUTER

Positiv:
- saubere Trennung der einzelnen Teile
- viele Hilfen für Anfänger
- übersichtliche Benutzerführung
- komfortable Bedienung

Negativ:
- eigenwilliges Taktverhalten
- Druckparameter nicht einstellbar
- englische Anleitung, etwas zu knapp gehalten





Advanced Music System

Midi-Maschine, Synthesizer und Komponist, das Advanced Music System bietet für jeden etwas. Ein Musikprogramm als Allroundtalent.

C 64 (Schneider)
139 Mark (Diskette)

Wer mit einem Programm so ziemlich alle Bereiche der Computer-Musik abdecken will, ist mit dem »Advanced Music System« gut bedient. Mehrere verschiedene Menüpunkte sind über Tastendruck anwählbar:

1. Der Kompositionsteil: Dieses Unterprogramm ermöglicht das Komponieren, indem man Noten in die entsprechenden Notenlinien setzt. Dabei ist die Tastatur mit allen denkbaren Zeichen belegt. Auf Wunsch werden sogar die Taktstriche automatisch eingefügt. Während man am oberen Bildrand kleine Balken sieht, die die bereits komponierte Länge der einzelnen Stimmen anzeigen, ist der untere Teil den Notenlinien vorbehalten. Großer Nachteil: Es kann immer nur eine Stimme eingegeben und dargestellt werden. Die Noten der anderen Stimmen befinden sich in eigenen Notensystemen, die gegen das gerade bearbeitete austauschbar sind. Man arbeitet also gewissermaßen »blind«. Die optische Prüfung entfällt und wird dem erfahrenen Notenschreiber sehr fehlen.

Die umfassende Tastaturbelegung gestattet schnelles Arbeiten, erfordert aber eine lange Einarbeitungszeit.

Durch Makro-Funktionen können längere Sequenzen gekennzeichnet und geschlossen behandelt werden (zum Beispiel indem sie transponiert oder mit anderen Sounds versehen werden).

2. Der Spielteil: Die oberen zwei Tastenreihen sind mit den Tönen zweier Oktaven belegt. Die Klaviatureinheit ist rein monophon, das heißt, es kann nur ein Ton (und nicht wie bei Electrosound bis zu drei) auf einmal gespielt werden. Allerdings besteht die Möglichkeit, das Spiel aufzuzeichnen und wiederzugeben. Gleichzeitig kann dann die zweite Stimme dazu gespielt und gemischt werden. Verfährt man danach genauso mit der dritten Stimme, so hat man schließlich ein dreistimmiges Stück beisammen. Während der Wiedergabe kann man die Melodie in Notenschreibweise wiedergeben lassen.

3. Der Synthesizer: Alle Parameter des Soundchips lassen sich hier einstellen. Leider benutzten die Programmierer nicht die übersichtliche Schieberegler-Simulation anderer Programme, sondern ordneten den Registern kleine Symbole zu. Darunter werden die Registerinhalte dezimal dargestellt. Sehr schön ist die Hilfe zur ADSR-Programmierung gelungen. Eine Hüllkurve wird am Bildschirm grafisch dargestellt und der Anwender kann bei der Beeinflußung der entsprechenden Register die Wirkung und den neuen Klangverlauf direkt am Bildschirm mitverfolgen. Zwei Niederfrequenz-Oszillatoren stehen darüberhinaus zur Modulation des Klangs (Vibrato, Wah-Wah, etc.) zur Verfügung.

Auch im Synthesizerteil bedarf die umfangreiche Tastaturbelegung zunächst einiger Gewöhnung. Eine klare Menüführung wäre hier eher am Platz. Schließlich will man Sounds austüfteln und nicht die Tastenkombinationen.

4. Druckerausgabe: In einem übersichtlichen Auswahlmenü kann man die unterschiedlichsten Parameter für verschiedene Druckertypen einstellen. Außerdem kann hier die komponierte Melodie mit einem Text unterlegt werden. Die Druckausgabe selbst ist zumindest fragwürdig. Wie schon im Kompositionsteil setzt jede Stimme ein eigenes Notensystem voraus. Ein dreistimmiges Lied benötigt so auf dem Papier 3x(2x5) = 30 Notenlinien. Fürwahr eine aufwendige und unübersichtliche Angelegenheit.

Erschwerend kommt hinzu, daß die Ausgabe um 90 Grad gedreht wird, das heißt in Richtung des Papiertransports erfolgt. Der vorhandene Platz wird also nur schlecht genutzt. Einziger Trost: bei längerem Ausdrucken kommt man schnell zu originellen Tapeten.

5. Die Midi-Sektion: Sechs monophone Aufnahmespuren stehen zur Verfügung. Die Melodien werden mit einem Midi-Synthesizer (den man natürlich besitzen sollte, wenn man den Midi-Modus nutzen will) eingegeben. Die gespielten Noten erscheinen auf dem Bildschirm und werden gespeichert. Danach können alle sechs Stimmen gleichzeitig über den (oder die, wenn man mehrere hat) Synthesizer wiedergegeben werden.

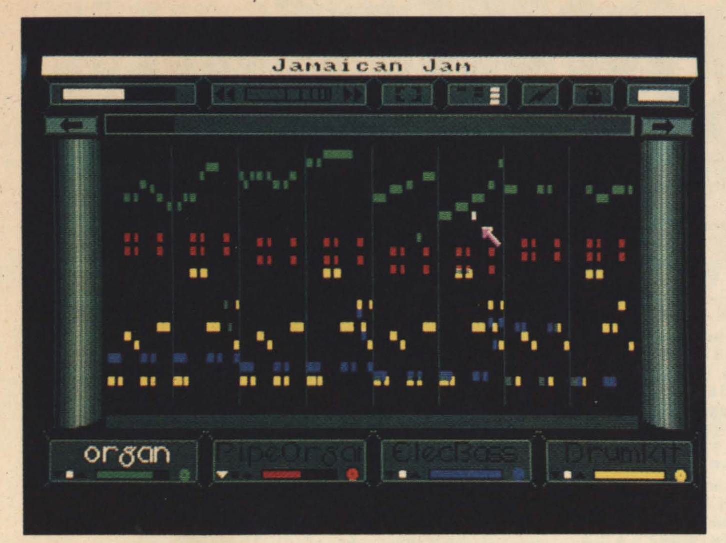
Nach Umwandlung in Soundchip-Format kann man die eingespielten Tracks im Kompositionsteil bearbeiten.

Fazit: Das »Advanced Music System« ist in der Tat ein komplettes System. Für jedes Gebiet der Commputermusik bietet es einen entsprechenden Programmteil. Klang und Programmgestaltung überzeugen. Die Benutzerführung könnte etwas übersichtlicher sein, das umfangreiche deutsche Handbuch läßt hingegen keine Wünsche offen. Einzig die oben angesprochenen Punkte, wie etwa die eigenartige Druckausgabe und Noteneingabe (jede Stimme getrennt), stören den positiven Gesamteindruck. (ue)



Positiv:
- guter Sound
- vielseitig
- Midi-fähig
- deutsches Handbuch

Negativ:
- mangelhafte Druckausgabe
- unübersichtliche Noteneingabe
- gewöhnungsbedürftige Tastaturbelegung





Instant Music

Wollten Sie schon immer mal bei einer heißen Session einfach drauflosspielen? Dann brauchen Sie »Instant Music«.

Amiga
zirka 120 Mark (Diskette)

Nicht ein neues Musikprogramm, sondern sozusagen Musik mit künstlicher Intelligenz, verspricht die Verpackung von Instant Music, einem musikalischen Amiga-Meisterwerk.

Nach dem Ladevorgang erscheinen am Bildschirm viele bunte Punkte und Striche, und es ertönt eine mitreißende Melodie.

Während drei Instrumente spielen, wartet man sozusagen als vierter Mann mit einem E-Gitarrensolo auf, indem man einfach den linken Mausknopf drückt und den Mauspfeil nach oben und unten bewegt. Daß dabei kein Katzenkonzert entsteht, dafür sorgt schon der Computer: Mit »Harmonic Voicing« und »Guided Rhythm« wird sozusagen eine Art »Harmoniefilter« vorgeschaltet, der alle unpassenden Töne, Akkorde und rhythmische Fehler sofort korrigiert und erst dann die richtige Melodie ausgibt. Das ganze geschieht ohne Verzögerungen in Echtzeit. Man fährt also einfach mit der Maus über den Bildschirm, und es hört sich gut an. Diese Funktionen lassen sich in einem der zahlreichen Menüs abschalten oder nur teilweise einsetzen, so daß auch der Profimusiker freie Hand für eigene Kreationen hat.

Ist man des Gitarrensolos müde, so stehen jederzeit die drei anderen Stimmen bereit, die man am unteren Bilschirmrand einfach mit der Maus anklickt. Möchte man einer Stimme einen neuen Klang zuweisen, so stehen im Sound-Menü eine stattliche Anzahl weiterer Instrumente zur Verfügung. Da diese ausschließlich aus digitalisierten Originalklängen bestehen, ist die Qualität gut bis sehr gut. Wem die Auswahl nicht genügt, kann in absehbarer Zeit eine zusätzliche »Instant Music Data Disk« erwerben.

Da Instrumente wie Musikstücke im IFF-Format auf der Diskette gespeichert sind (Einheitsformat, das dazu dient, Daten unter verschiedenen Programmen auszutauschen), kann man mit Instant Music Musikstücke programmieren und diese dann zum Beispiel in »Deluxe Video« verwenden oder mit dem angekündigten »Deluxe Music« weiterverarbeiten oder ausdrucken.

Wagt man sich nach dem Genuß der unzähligen Demostücke an eigene Kompositionen, speichert Instant Music auf Wunsch alle Maus-Eingaben und zeigt die Noten als farbige Punkte auf dem Bildschirm an. So kann man eine bestehende Melodie schnell verändern (der Harmoniefilter ist auch hier wirksam) oder eine neue Stimme eingeben, während die Musik weiterspielt.

Die Farbe der Punkte entspricht jeweils einer der vier Stimmen. Die Höhe der Punkte oder Striche bestimmt die Tonhöhe, die Länge der Striche die Tondauer. Je kürzer der Strich, desto kürzer auch der Ton.

Eine weitere Besonderheit ist die Akkord-Kontrolle. Sie bestimmt, ob nur ein Ton, ein Zweiklang oder ein Dreiklang gespielt werden soll, den der Computer selbständig errechnet. Die »Quick Draw«-Funktion generiert nach einem ausgewählten Muster, ähnlich einem Malprogramm, sehr schnell eine Melodie: Man bestimmt nur den Anfangs- und den Endpunkt einer Linie, auf der dann das Muster gezeichnet wird. Mit wenig Aufwand erzielt auch der unmusikalische Benutzer die erstaunlichsten Effekte.

Der Instant Music-Editor hat die üblichen Befehle einer modernen Textverarbeitung: Mit der Maus rahmt man einige Takte ein und kann diese sodann in einem Puffer speichern, löschen oder in andere Takte kopieren. Das besondere daran ist, daß man wählen kann, ob nur eine Farbe (Stimme), alle Farben, mit oder ohne den Harmoniefilter kopiert werden sollen.

Ebenfalls im Editor enthalten ist eine Zoom-Funktion, die durch einfachen Mausklick einen einzelnen Takt oder auch mehrere Takte vergrößert, um die Noten übersichtlicher »malen« zu können. Vor- und zurückscrollen kann man selbstverständlich auch. Gerade bei der Änderung einzelner Takte ist es vorteilhaft, daß der Computer nur die Takte spielt, die auf dem Bilschirm sichtbar sind.

In der schön aufgemachten Verpackung befindet sich neben der Programmdiskette und der Anforderungskarte für die Zusatz-Instrumenten-Diskette ein sehr gutes, über 50 Seiten starkes englisches Handbuch, das sich in drei Schwerpunkte untergliedert.

Die einzelnen Unterkapitel im zweiten Teil führen anhand mehrerer Arbeitsschritte sehr gut in die verschiedenen Funktionen von Instant Music ein und erklären deren Anwendung an Beispielstücken.

Instant Music ist eine neue Art, Musik mit dem Computer zu machen. Durch die leichte Bedienung empfiehlt sich das Programm auch dem absoluten Anfänger, der Musik liebt. Was zu Beginn wie Spielerei aussieht, führt in Wirklichkeit geschickt in die Welt der »großen« Musik ein. Wer später auf Deluxe Music umsteigen möchte, für den ist schon gesorgt: Alle Stücke, die er mit Instant Music komponiert hat, lassen sich mit Deluxe Music weiterverwenden. Dort sieht man dann die Striche und Punkte als richtige Noten und kann diese ausdrucken.

(Rolf Wagner/ue)



Positiv:
- Kinderleichte Bedienung
- Ungewöhnliches Konzept
- Keine Notenkenntnisse erforderlich
- gute Sounds

Negativ:
- Keine Notendarstellung
- Kein Ausdruck der Notation
- Lerneffekt zweifelhaft

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Michael Scharfenberger (sc)
Stellv. Chefredakteur: Michael Lang (lg)
Redakteure: Ulrich Eike (ue), Heinrich Lenhardt (hl), Gregor Neumann (gn), Boris Schneider (bs);
Chef v. Dienst: Petra Wängler
Schlußredaktion: Eva Hierlmeier
Redaktionsassistenz: Monika Lewandowski (222), Rita Gietl (289)

Fotografie: Jens Jancke

Titelgestaltung: Heinz Rauner Grafik-Design

Layout: Leo Eder (Ltg.), Sigrid Kowalewski (Cheflayouterin) Rolf Raß, Katja Milles

Produktionsleiter: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung: Ralph-Peter Rauchfuss

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Tel. (042) 415656, Telex: 862329 mut ch
USA: M&T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063; Tel. 415-366-3600, Telex 752-351

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt&Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt&Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Anzeigenverkauf: Britta Fiebig (211), Helmut Distl (398)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172)

Marketingleiter: Hans Hörl (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Str. 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. (0711) 6483-0

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Bezugspreis: Das Einzelheft kostet DM 14,–

Druck: SOV St. Otto-Verlag GmbH, Laubanger 23, 8600 Bamberg

Verantwortlich:
Für redaktionellen Teil:
Michael Scharfenberger
Für Anzeigen: Britta Fiebig

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0, Telex 5-22052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (089) 4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

Markt&Technik
DEPOT-BUCHHÄNDLER

Buchhandlung Herder, Kurfürstendamm 69
1000 Berlin 15, Tel. (030) 8835002, BTX *921782#
Computare Fachbuchhandlung, Keithstraße 18
1000 Berlin 30, Tel. (030) 2139021
Thalia Buchhaus, Große Bleichen 19
2000 Hamburg 36, Tel. (040) 3005050
Boysen + Maasch, Hermannstraße 31
2000 Hamburg 1, Tel. (040) 3005050
Electro-Data, Wilhelm-Heidsiek-Straße 1
2190 Cuxhaven, Tel. (04721) 51288
Buchhandlung Muehlau, Holtenauer Straße 116
2300 Kiel, Tel. (0431) 85085
ECL, Norderstraße 94-96
2390 Flensburg, Tel. (0461) 28181
Buchhandlung Weiland, Königstraße 79
2400 Lübeck, Tel. (0451) 160060
Buchhandlung Storm, Langenstraße 10
2800 Bremen 1, Tel. (0421) 321523
Buchhandlung Lohse-Eissing, Marktstraße 38
2940 Wilhelmshaven, Tel. (04421) 41687
Buchhandlung Schmorl u. v. Seefeld, Bahnhofstraße 13
3000 Hannover 1, Tel. (0511) 327651
Buchhandlung Graff, Neue Straße 23
3300 Braunschweig, Tel. (0531) 49271
Deuerlich'sche Buchhandlung, Weender Straße 33
3400 Göttingen, Tel. (0551) 56868
Buchhandlung an der Hochschule, Holländische Straße 22
3500 Kassel, Tel. (0561) 83807
Stern Verlag, Friedrichstraße 24-26
4000 Düsseldorf, Tel. (0211) 373033
Buchhandlung Baedeker, Kettwiger Straße 33-35
4300 Essen 1, Tel. (0201) 221381
Regensberg'sche Buchhandlung, Alter Steinweg 1
4400 Münster, Tel. (0251) 40541-5
Buchhandlung Acker, Johannisstraße 51
4500 Osnabrück, Tel. (0541) 28488
Buchhandlung C.L.Krüger, Westenhellweg 9
4600 Dortmund, Tel. (0221) 1527358
Buchhandlung Brockmeyer, Querenburger Höhe 281/Unicenter
4630 Bochum, Tel. (0234) 701360
Buchhandlung Meier + Weber, Warburger Straße 98
4790 Paderborn, Tel. (05251) 63172
Buchhandlung Phönix GmbH, Oberntorwall 25
4800 Bielefeld 1, Tel. (0521) 58306-38
Buchhandlung Gonski, Neumarkt 24
5000 Köln 1, Tel. (0221) 210528
Mayer'sche Buchhandlung, Ursulinerstraße 17-19
5100 Aachen, Tel. (0241) 4777-136
Buchhandlung Behrendt, Am Hof 5a
5300 Bonn 1, Tel. (0228) 658021
Buchhandlung Cusanus, Schloßstraße 12
5400 Koblenz, Tel. (0261) 36239
Akad. Buchhandlung Interbook, Fleischstraße 61-65
5500 Trier, Tel. (0651) 43596
Buchhandlung W. Finke, Kipdorf 32
5600 Wuppertal 1, Tel. (0202) 454220
Buchhandlung Balogh, Sandstraße 1
5900 Siegen, Tel. (0271) 55298-9
Buchhandlung Naacher, Steinweg 3
6000 Frankfurt 1, Tel. (069) 298050
Buchhandlung Wellnitz, Lautenschlägerstraße 4
6100 Darmstadt, Tel. (06151) 76548
Buchhandlung Feller + Gecks, Friedrichstraße 31
6200 Wiesbaden, Tel. (06121) 304911
Ferber'sche UNI-Buchhandlung, Seltersweg 83
6300 Gießen, Tel. (0641) 12001
Sozialwissenschaftliche Fachbuchhandlung, Friedrichstraße 24
6400 Fulda, Tel. (0661) 75077
Albertis-Hofbuchhandlung, Langstraße 47,
6450 Hanau, Tel. (06181) 24301
Gutenberg Buchhandlung, Große Bleiche 29
6500 Mainz, Tel. (06131) 37011
Buchhandlung Bock + Seip, Futterstraße 2
6600 Saarbrücken, Tel. (0681) 30677
Buchhandlung Wilhelm Hofmann, Bismarckstraße 98
6700 Ludwigshafen, Tel. (0621) 516001
Buchhandlung Loeffler, B 1,5
6800 Mannheim 1, Tel. (0621) 28912
Buchhandlung Stehn, Bahnhofstraße 13
7000 Stuttgart 50, Tel. (0711) 561476
Osiandersche Buchhandlung, Sindelfinger Allee 25
7030 Böblingen
Buchhandlung am Markt, Kramstraße 6
7100 Heilbronn, Tel. (07131) 68682
UNI Buchhandlung Kellner + Moessner, Kaiserstraße 18
7500 Karlsruhe, Tel. (0721) 691436
Osiandersche Buchhandlung, Wilhelmstr. 12
7400 Tübingen, Tel. (07071) 51761
Osiandersche Buchhandlung, Kaiserpassage 8
7410 Reutlingen
Buchhandlung Roth, Hauptstraße 45
7600 Offenburg, Tel. (0781) 22097
Rombach Center, Bertholdstraße 10
7800 Freiburg, Tel. (0761) 49091
Fachbuchhandlung Hofmann, Hirschstraße 4
7900 Ulm, Tel. (0731) 60949
Schauties Elektronik, Wangener Str. 99
7980 Ravensburg, Tel. (0751) 26138
Buchhandlung Hugendubel, Marienplatz
8000 München 2, Tel. (089) 2389-1
Computerbücher am Obelisk, Barerstraße 32-34
8000 München 2, Tel. (089) 282383
Pele's Computerbücher, Schillerstraße 17
8000 München 2, Tel. (089) 555229
Universitätsbuchhandlung Lachner, Theresienstraße 43
8000 München 2, Tel. (089) 521340
Buchhandlung Schönhuber, Theresienstraße 6
8070 Ingolstadt, Tel. (0841) 33146/47
Computerstudio Gertrud Friedrich, Ludwigstraße 3
8220 Traunstein, Tel. (0861) 14767
Buchhandlung Pustet, Kl. Exerzierplatz 4
8390 Passau, Tel. (0851) 56945
Buchhandlung Pustet, Gesandtenstraße 6
8400 Regensburg, Tel. (0941)53061
Universitätsbuchhandlung Büttner & Co., Adlerstraße 10-12
8500 Nürnberg, Tel. (0911) 2368-0
Computer-Center-Burger, Leimitzer Straße 11-13
8670 Hof, Tel. (09281) 40075
Sortiments- u. Bahnhofsbuchh. J. Strykowski, Bahnhofplatz 4
8700 Würzburg, Tel. (0931) 54389
Buchhandlung Pustet, Grottenau 4
8900 Augsburg, Tel. (0821) 35437
Kemptener Fachsortiment, Salzstraße 30
8960 Kempten, Tel. (0831) 14413

Schweiz:
Buchhandlung Francke AG, Neuengasse 43, Von-Werdt-Passage
3001 Bern, Tel. (031) 221717
Buchhandlung Scherz, Marktgasse 25
3011 Bern, Tel. (031) 226837
Buchhandlung Meissner, Bahnhofstrasse 41
5000 Aarau, Tel. (064) 247151
Bücher Balmer, Neugasse 12
6300 Zug, Tel. (042) 214141
Buchhandlung Enge, Bleicherweg 56
8002 Zürich, Tel. (01) 2012078
Buchhandlung Orell Füssli, Pelikanstrasse 10
8022 Zürich, Tel. (01) 2118011
Freihofer AG, Wissenschaftliche Buchhandlung, Universitätsstrasse 11
8033 Zürich, Tel. (01) 3634282
Buchhandlung am Rösslitor, Webergasse 5
9001 St.Gallen, Tel. (071) 228726

Österreich:
Morawa & Co, Wollzeile 11
1010 Wien, Tel. (0222) 947641
Computer Buch Shop Karl Fegerl, Heinertstraße 3
1020 Wien, Tel. (0222) 245368
Lehrmittelzentrum, Karlsplatz 13
1040 Wien, Tel. (0222) 567801
Johann Reisinger, Hauptplatz 30, Kirchenstraße 3
3302 Amstetten, Tel. (07472) 2576-0
Helmut Lainer, Obere Landstraße 8
3500 Krems, Tel. (02732) 2818
R. Pirngruber, Landstraße 34
4020 Linz, Tel. (0732) 272834
Buchhandlung Schachtner, Stadtplatz 28
4840 Vöcklabruck, Tel. (07672) 3467
R. Regelsberg, St.-Jullen-Straße 2
5020 Salzburg, Tel. (0662) 73573
Tyrolia, Maria-Theresien-Straße 15
6010 Innsbruck, Tel. (05222) 24944
Wagner'sche Universitätsbuchhandlung, Museumstraße 4
6010 Innsbruck, Tel. (05222) 22316
Buchhandlung Leykam, Stemplergasse 3
8010 Graz, Tel. (0316) 76676-0
Jos. A. Kienreich, Sacherstraße 6
8010 Graz, Tel. (0316) 76441
Volksbuchhandlung, Radetzkystraße 7
8010 Graz, Tel. (0316) 79388



UNTERNEHMENSBEREICH
BUCHVERLAG
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

HAPPY-COMPUTER SONDERHEFT 11 »SPIELE-TESTS«